游戏娱乐百分百

单机 · 网游 · 手游 · 平板 · 页游 · 桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



专题企划

网游盛夏泳装秀 十大性感美眉大比拼

Available on the App Store

Available for Android

逆转三国APP

逆转天下APP

游戏情报

Contents 目录

2013 年 7 月刊



网游平台

03 新游大腕
无冬 OL
原汁原味的欧美魔幻大作

08 网游最前沿
行星边际 2
疾风之刃
企鹅战争
撒农大陆

16 专题企划
网游盛夏泳装秀
十大性感美眉大比拼

移动平台

20 手游大作
雅各布和大脚怪：第一章
秋战
活力灵魂
扩散性百万亚瑟王

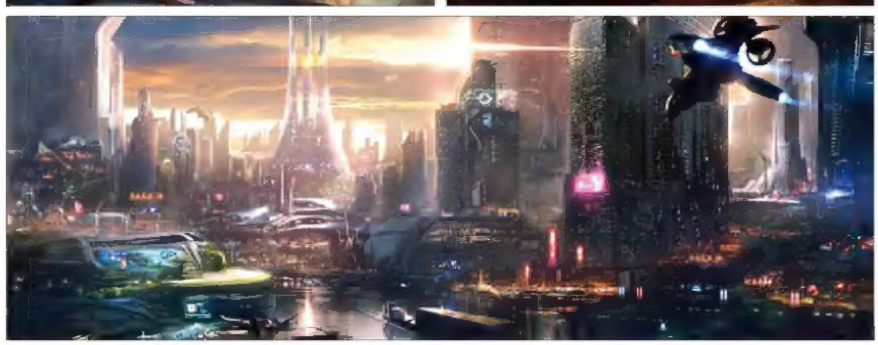
27 百草园

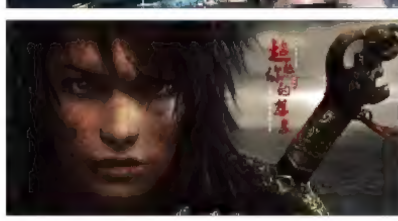
32 专题企划
移动梦之声
——音乐类手游大决选

36 游手好鲜
WWDC 2013 专场









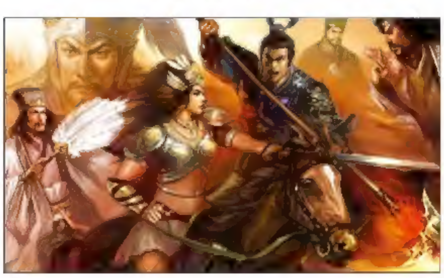
单机平台

40 强档预报
合金装备崛起：复仇
机械美，手感爽到爆！

44 新作预告
植物大战僵尸 2
凡人修仙传
收获日 2
迪士尼无限

52 极速体验
最后の曙光
METRO LAST LIGHT
勿忘我
另类的动作游戏
元素之力
堕落女巫——文明版的英雄无敌来了？！
幽闭圣地 2
智慧融合暴力

62 百兆俱乐部 2013
七月会员游戏推荐



页游平台

66 专题企划
又见续作！大话热门页游二、三代

70 潜力新游
RO 前传：重现辉煌或再度沉沦？
百万人的三国志特别版：
历代单机游戏元素在此集结！

电子杂志合作媒体

bookan 博看网 .com.cn
龍源期刊网
magme
ZCOM www.zcom.com
锋阅网
读览天下 www.dooland.com
悦读网 ZUBUNET
当当网 dangdang.com

编：小 i　　美：哈秋

综合评分	
8	画面
	剧情
	操作
	音效
	创意

游戏评级		
12+	开发运营	完美世界
	官方网站	nw.wanmei.com
	目前状态	国服待测

怪物有点丑，当心吓坏小朋友



小 P 羊

尽管以《龙与地下城》（D&D）规则为蓝本设计的单机游戏在玩家中拥有很高的口碑，但是网游一直是 D&D 题材的短板。所以《无冬之夜 OL》一直备受关注，同时也饱受质疑。令人欣慰的是，《无冬 OL》并没有完全照搬 D&D 的规则，而是将 D&D 规则与传统 MMORPG 玩法进行了有机的结合，既照顾到了新手，也为玩家带来了临场感十足的无锁定战斗体验。此外，《无冬 OL》还基于 Foundry 工具为玩家提供的创造模式，有意思的是，这一模式还提供了“捐赠”系统鼓励玩家开发 MOD。不过，目前游戏还有很多东西没有推出（或者还没开发好？），而且角色的背景设定也看不出有什么意义，不知道国内正式推出时玩家们的反映会如何。

游戏关键字

神作　D&D 大作　施法不耗蓝　欧美魔幻
打法和魔兽不一样
可以自己做 MOD
一个任务一个副本



无冬 OL

Dungeons & Dragons Neverwinter

原汁原味的欧美魔幻大作

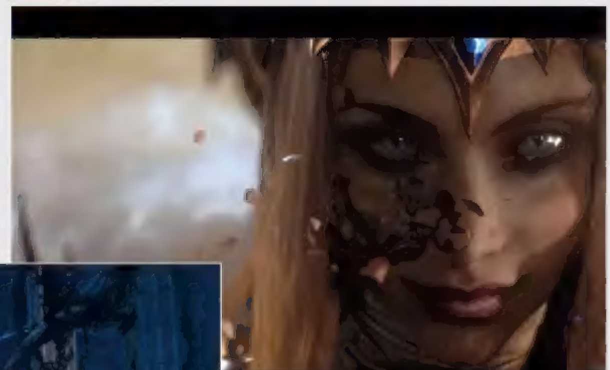


位于剑湾的无冬城

“被遗忘的国度”堪称《龙与地下城》（D&D）中最为经典的一个战役，以此为蓝本出现了大量脍炙人口的小说，譬如描述人类战士克兰沃如何成为死者之王的《圣者三部曲》、又譬如深入刻画地下世界——魔索布莱城的《黑暗精灵三部曲》等等，而在游戏方面，《博得之门》系列和《无冬之夜》系列无疑是最广为人知的 D&D 作品了。尽管有着辉煌的历史，然而基于 D&D 规则制作的 online 游戏却一直表现平平，以至于热爱这一规则的玩家无不感叹 Online 实在不是 D&D 的舞台，为此，当完美世界宣称《无冬 OL》将在 2013 年上半年推出的时候，很多人都抱持着观望和怀疑的态度。那么，《无冬 OL》究竟会像其他 D&D online 作品一样表现不佳，还是将 D&D 的辉煌带入 online 领域呢？

全新的无冬城

《无冬 OL》首次在大场合上亮相，还要追溯到去年的 Chinajoy，相信有幸亲临 2012 年 chinajoy 现场的玩家还记得完美展区的巨龙头骨模型，而负责研发本作的则是完美世界旗下的 Cryptic Studios 团队。当时，完美世界仅公布了该作的部分游戏场景以及概念图，而随着游戏海外公测的开启，有关本作的更多资料正逐渐展现在玩家面前。同时，完美世界也在近期公布了《无冬 OL》最新的恶魔宣传影片。从 CG 动画中，你可以看到罗希尼与她的爪牙们已经将魔爪伸向了曾是避风港的和平地区，显然，玩家的下一个使命便是加入讨伐罗希尼的行列中。


女巫罗希尼就是她么？

回到游戏内容本身，在时间的设定上，《无冬 OL》将故事时间设定在了魔法大灾难之后的一百年。幸运地躲过了魔法浩劫，并得以重建的无冬城再次面临邪恶势力的威胁，为了应对危机，负责管理无冬城的深水城领主不得不招募大批冒险者来对抗邪恶势力，而玩家正是应征而来的一名冒险家。


全新游戏引擎呈现出来的被遗忘国度世界

基于这样的故事背景，玩家在游戏中将接触到一个不同于单机作品的全新无冬城，而对于这座城市的设定，开发人员则自信地表示，它将是网游史上最为庞大的主城。



华丽的团队战斗！

丰富的角色建立内容

作为一款基于 D&D 规则开发的游戏，《无冬 OL》同样有着丰富的角色选项。玩家在游戏中可以对角色的种族、职业、外观乃至人物背景加以细致的设定。

七大可选种族

从海外测试版本来看，游戏目前已经公布了包括人类、矮人、半身人、精灵、半精灵、魔人和半兽人在内的 7 大种族，并为每个种族设定了独特的属性加成以及被动技能。

据悉，卓尔精灵（黑暗精灵）也将在《无冬 OL》登场，而这一种族还将细分为魔索布莱城卓尔和一般卓尔。关于这一细分，相信凡是读过《黑暗精灵三部曲》的朋友，应该知道两者之间的阵营、信仰差异。有消息称，一般卓尔会在游戏正式上市一段时间后开放给玩家选择，而魔索布莱城卓尔（受蜘蛛神后影响的更为邪恶的黑暗精灵族群）则需要购买游戏的组合包才能选择。

四大基础职业

而在职业方面，游戏目前公布了四大主职业，包括欺诈刺客（Trickster Rogue）、奉献牧师（Devoted Cleric）、控场法师（Control Wizard）以及守护战士（Guardian Fighter）。另外，官方讨论区还透露将为玩家带来了首个进阶职业——巨剑战士（Great Weapon Fighter），而这里也简单地为大家介绍几大职业的特色。


使用秘法及冰系法术的控制型巫师


手持盾牌的守护者战士


能够进行治疗的虔诚牧师



尚未开放的卓尔精灵

欺诈刺客

爆发型 DPS 职业，可以通过背刺、突袭等方式对单个目标制造大量的伤害，欺诈刺客同时还具有 AOE 类的技能，可以对多个目标造成伤害。

守护战士

近战坦克型的职业，能够吸收大量伤害并使用扑袭和恐惧撞击等技能对敌人还以颜色。

奉献牧师

擅长各种治疗法术的同时拥有一定的增益和减益法术，此外，奉献牧师还能通过正义之光以及一系列范围控制技能来控制战场。

控场法师

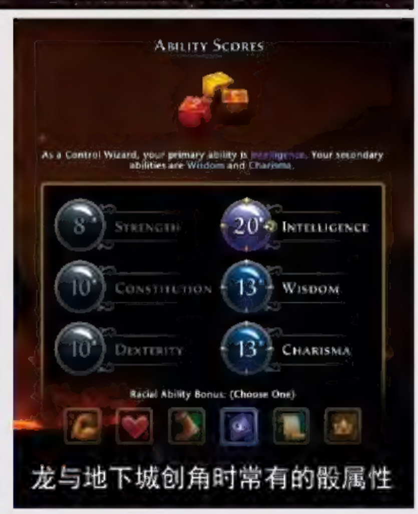
善于利用元素之力和各种控场技能来制胜，此外，控场法师还可以使用瞬移技能，大大提高了其在战场上的机动性和生存能力。



人物造型的设定也相当详细

完成种族以及职业的选择后，《无冬 OL》的角色建立项便进入到骰属性点的一环了。根据不同种族的特性来合理安排属性点，会对角色带来一定程度的优势。值得一提的是，本作并没有采用最标准的 D&D 规则，为此，属性点的高低对角色造成的影响并没有标准 D&D 游戏那么明显。从中不难看出，本作为了更适合 MMORPG 的玩法，进行了一定程度的调整。

游戏的人物建立选项还包括身世背景以及信仰的选择，玩家可以为角色定制来自深水城或柏德之门等著名城市的出生背景，可以选择信奉死神克兰沃或忠诚之神托姆等神祇。不过目前看来，角色背景方面的设定并不会对游戏体验带来什么不同影响，或许游戏会在未来开发中对这一内容赋予更多的诠释。



龙与地下城创角时常有的骰属性

无锁定的战斗模式

《无冬 OL》在游戏开始后会有一小段的简单教学任务供初次接触本作的玩家熟悉操作。这款游戏的玩法同《魔兽世界》等欧美 MMORPG 有一个最明显的区别，那就是它采用了无锁定的战斗方式。从某种角度而言，《无冬 OL》的战斗体验和第三人称射击游戏（TPS）有些相似，屏幕正中会有准心标志，战斗时，近战职业只要直接上前砍就是了，而远程职业就需要用准心校准目标并进行攻击。

瞄准系统可自动校准

看到这里，你也许会产生一个疑问，难道《无冬 OL》里的远程职业得像玩 CS 那样去“瞄准”敌人么？好在 Cryptic Studios 的开发人员还是比较照顾 RPG 玩家的心情的，《无冬 OL》里的瞄准系统并不像 FPS 或 TPS 游戏那样考验玩家的技巧，游戏会自动锁定玩家攻击范围内离准心最近的目标，而你要做的就是面向对手而已。

使用技能不耗蓝

看过了操作，接下来，技能设定或许会是大家关心的又一个问题。在技能的设定上，《无冬 OL》并未采用 MMORPG 常见的蓝条设定，即技能不消耗魔法值，有意思的是，这款游戏也没有采用 D&D 的技能格子设定。游戏中，玩家可以用鼠标左右键连续施展普通技能，而一些特殊技能则有类似技能 CD 方面的限制，举个例子，法师的保命技能“闪现”会受到体力的限制而不能连续使用，如果你多次施展闪现再使用这一技能就需要等待一段时间，而战士的盾防类技能则有破防值的限制，长时间举盾承受攻击会降低盾牌的防御值，最后甚至会被敌人打破防御，要想恢复盾牌防御值的计量，就要使用盾牌猛击技能。这里还要特别一提的是，《无冬 OL》同一时间只能装备八个技能，这也就意味着，玩家需要根据不同情况来组合出最佳的技能组。

> 小知识：D&D 游戏中，玩家使用技能会消耗技能格内存储的技能，要想恢复技能格的存储，角色就要寻找安全的地方进行休息。

总的来说，《无冬 OL》在战斗方面给予了玩家相当流畅刺激的体验，而游戏独特的冷兵器碰撞效果模拟以及怪物行为模拟（譬如震退、击飞等物理碰撞效果）也为玩家营造了带入感十足的魔幻世界。



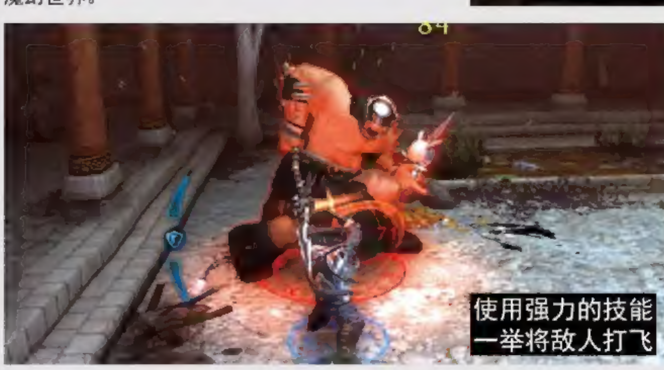
战士的普通攻击就是同时攻击多个敌人的顺劈斩



可以逐渐将敌人冷冻的冰冻射线



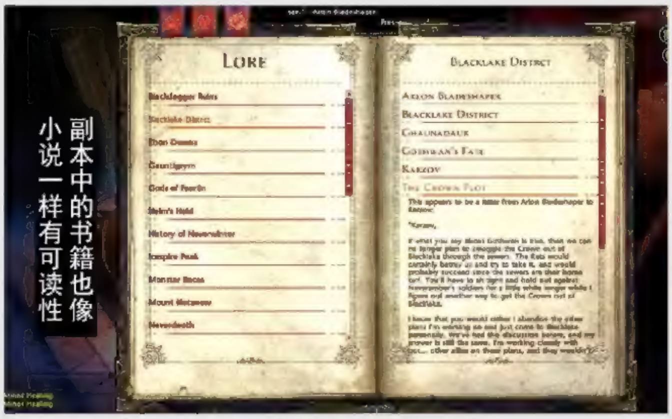
游戏中的技能树



使用强力的技能一举将敌人打飞



敌人施展范围技时，地上会出现红色区域



副本中的书籍也像小说一样有可读性



超多类型的怪物也是被遗忘国度的一大魅力

依托副本的任务系统

玩过《龙与地下城 OL》的朋友应该还记得"做任务等于下副本"的设定，在任务方面，《无冬 OL》也采用了类似的设定。每一个任务几乎都是一个地城副本。对于喜欢 PVE 的玩家们而言，这种方式的好处无疑是不用担心自己在解任务的时候受到他人的骚扰。而在副本设定方面，拥有各式各样的敌人和众多陷阱、机关的地下城可以说是最体现"无冬"风格的设定了。相信和伙伴们一同探索机关重重的副本一定是非常有趣的体验，而对于热衷单独 solo 的玩家们而言，你也无须担心做什么任务都得带上一打朋友才行，这款游戏的大部分普通任务只要一个人就能独自完成，另外，在完成副本任务的同时，玩家还可以更细致地搜索整个副本地图，来收集副本中的书籍、卷轴和隐藏的宝藏，说不定这些收获将远大于任务报酬。



指引任务方向的光线


开放区域会遇到其他的玩家

当然，《无冬 OL》的世界可不单单是"城镇连着副本"，这款游戏也有不少开放区域，所有玩家都可以在开放区域中进行一些区域任务。另外在任务过程中，玩家还可以按下 Z 键来获得任务指引和路径提示。

玩家可自制任务副本

最后要提到的是《无冬 OL》里最令人在意的"Foundry"系统。这一系统有点类似于单机版《无冬》的 MOD 编辑器，可以供玩家自行设计副本、剧情乃至任务，这在一般 MMORPG 中简直是 GM 才有的权力！对于这一系统，官方将其定义为"玩家创造世界"，据悉，通过 Foundry 系统，玩家可以在游戏中自行建立城堡、树林、地牢乃至城市，并自行设计副本任务。玩家自制的副本可以开放给其他玩家游玩，而完成副本任务的其他玩家也能获得相应的经验值和奖励物品。

此外，考虑到玩家副本总有优劣之分，Foundry 系统还提供了评分功能以及追踪设计者作品的功能，方便玩家找到自己中意的副本进行体验。另外，在外服的测试版接口中还有一个"接受捐赠（Donate）"的选项，这是不是意味着副本设计者可以通过赞助平台来获得收益呢？如果这一设定运行良好的话，想必会调动 MOD 爱好者们的积极性吧！



在 Foundry 接口中接受非官方任务



行星边际 2

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 第一人称射击
运营公司 第九城市
开发公司 SOE
官方网站 ps2.the9.com

就在今年6月初，美国索尼在线娱乐开发的《行星边际2》正式开启"全球军演"。作为第九城市代理运营的首款MMOFPS（大规模战争射击网游）游戏，《行星边际2》的最大特色无疑就是无缝连接的庞大战场地图、需要指挥者灵活应用协调技能的连队系统，以及可随意切换兵种的立体战争了。而本期，就让我们一同来看"全球军演"带来的独特玩法。

三大阵营各具特色

真实的战争体验，可以说是《行星边际2》力图表现的内容。为了营造一个涵盖地面和空中的立体战场，游戏不仅为玩家设定了三大可选阵营和六大步兵职业，还为玩家提供了飞机、坦克、运兵车等11种载具。在这样的战斗环境下，玩家要做的就是为自己的阵营抢夺更多的领土，获得更多的资源和证书点来提升个人战力。此外，《行星边际2》还是首款使用了地图无缝连接技术的FPS网游，在这一技术的支持下，游戏给玩家带来了更具策略性和军团色彩的千人战斗地图。


伊萨米尔地图黑夜场景


艾美瑞什白天场景

对于每一个准备参战的玩家而言，你所面临的第一个抉择就是应该为哪个阵营效力？要知道，《行星边际2》中的地球共和国、新联邦和瓦努主权国这三大阵营势力都有各自的战斗信仰以及专属的武器和载具，这里也简要介绍下三大阵营的特色。


各类地面兵种配合战斗

地球共和国 简称：TR

崇尚秩序。步兵和载具武器主要为高射速低伤害的实弹武器。主战坦克徘徊者拥有结构紧凑的车身并装备两门火炮，极高的射速弥补了单发威力的不足，能够在战场上提供可观的火力输出。主力战机蚊式战机机身狭窄，速度极快，能够迅速到达战场指定区域，机翼下方可挂载多种武器以便完成各类对地对空任务。





新联邦 简称：NC

信仰自由。步兵和载具武器主要为高伤害低射速的电磁动能武器。主战坦克先驱者装备了一门150㎜超大口径火炮，单发威力为三阵营主战坦克之最，同时其也拥有强大的装甲防护能力。主力战机海盗战机延续了新联邦简单实用的装备设计理念，防护能力优秀，同时也拥有强大的火力输出。

瓦努主权国 简称：VS

科技为本。步兵和载具武器主要为能量粒子武器。主战坦克电磁骑士应用反重力悬浮技术，拥有极高的机动性的同时也加载了一门重型轨道光束炮，伤害输出同样不可小觑。主力战机镰式战机拥有类似飞碟的外观的同时机动性也不遑多让，武器系统更是非常先进的等离子武器系统。



自由搭配各类武器配件

《行星边际 2》中的每个阵营都拥有轻型突击兵、重型突击兵、渗透者、战斗医疗兵、工程兵及 MAX 机甲六大职业和各类地面、空中载具，玩家可以使用近百种武器以及武器配件打造个性化的武器装配。



驾驶战斗机空中打击敌人

从官方目前所公布的内容来看，纳能科技为步兵的第二武器（手枪）提供了强大的技术后盾，除了纳能科技外，玩家还能给步兵武器装配激光瞄准点以及战术手电等配件，来强化武器的精准度或提供额外的战斗辅助功能。而在载具方面，玩家也可以为载具搭载各类攻击配件。譬如，你可以给以灵活、快速著称的“火花”搭配强大的火力系统，使其从一个单兵运输载具一跃成为高速移动的炮台。同样的，空中载具也能搭载各类战机武器，从而获得强悍的对地以及对空战斗力。



这是传说中的纳能盾？



在载具的掩护下推进！

总而言之，根据不同的战场环境和气候条件，自由选择不同功能的武器以及武器配件来达成作战目的，便是《行星边际 2》的特色所在。

提到装备，这里也顺便一提游戏极具个性色彩的战斗迷彩服。《行星边际 2》为了满足玩家的装饰需要，目前推出了几款战斗迷彩，值得一提的是，游戏中的战斗迷彩不仅限于服饰迷彩，还包括枪支迷彩与载具迷彩，通过这些装扮不仅能彰显个性，也能让玩家们更好的利用地理环境来进行行军与战斗。



战斗讲究团队协作玩法

作为战争级别的 FPS 游戏，《行星边际 2》和同类 FPS 网游相比更注重团队协作的玩法。游戏中自带的小队和连队系统可让同阵营玩家组成一个个临时团队进行战斗，充分发挥团队协作的作用。对于想要成为指挥官的玩家而言，灵活应用指挥证书中的协调技能就变得尤为重要。

指挥官可以使用“小队目标”、“重生信标”以及“请求增援”等功能。其中，“小队目标”能够在战略地图中标记出当前进攻和防守的首要任务，值得一提的是，指挥者可以投掷不同颜色的“集结点”标记，引导各小队成员在标记处进行集结（是不是有点类似于《魔兽世界》大型副本中，给怪物们标注“大饼”、“三角”等战斗分配标记呢？）；“重生信标“可以授予团队指挥官投掷信标的技能，妥善使用这一功能可以让队友更快速地到达热点战区；而“请求增援”标识则能让队友更明确的在集结点进行攻击或是防守。

突袭者



“突袭线”玩法



全球军演特色曝光

《行星边际 2》“全球军演”内测版本将力求与美服同步。在这一版本中，游戏将为玩家带来全新的三人地面轻型载具——突袭者、MAX 机甲全新专属技能以及全新的“新手引导功能”。同时玩家还会体验到“ALARM 即时任务模式”以及全新的战争“突袭线”机制。这里也简单介绍下“全球军演”的几大重要更新内容。

据悉，为了配合“全球军演”内测版本的开启，游戏将推出一系列的奖励活动。如果你对立体式的多人 FPS 战斗充满热情，那么就请继续关注本作吧！



疾风之刃

编：小P羊 美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Allm
开发公司 腾讯游戏
官方网站 jf.qq.com

《路尼亚战记》的开发商——Allm公司制作的《疾风之刃》是一款漫画风格的3D动作网游。作为腾讯首款游戏及动漫双平台联合发布的产品，《疾风之刃》在去年发布会上便提出了“动漫网游”的口号，这款游戏在韩国的先期公测也获得过不俗的成绩（韩国搜索量排名前三），而在今年4月，腾讯游戏正式宣布该作会在7月开启国服首次封测，这也就意味着，在读到本期网游最前沿的时候，一些幸运的玩家就能体验到这款游戏的乐趣了。本期就让我们来看看这款3D动漫风超动作网游。

游戏充满动漫元素

作为一款拥有3D自由视角，且具有浓烈漫画风格的作品，《疾风之刃》的故事剧情与席卷游戏大陆的魔能革命有关。据悉，这款游戏不仅在画面和剧情的设计上贴近动漫，连游戏的不少玩法系统也融入了动漫元素。

除了动漫色彩浓郁以外，《疾风之刃》的最大特色就是高速爽快的战斗以及令人热血沸腾的极限连技了，为了表现这一点，开发团队特别设计了三个个性迥异的角色，包括：来自骑士团的剑斗士、以复兴霜牙部落为己任的刃舞者以及身份是贵族后裔的魔枪手。同时，每个角色均对应着3种不同的转职，而九大职业不同风格的打法无疑是该作的魅力所在。这里也简单介绍下目前已经公布的九大职业。



出现在腾讯发布会上的疾风之刃

剑斗士

斩狂 外形狂放嚣张的剑士，擅长华丽奔放的剑技。百斩喧哗之后将对方一击必杀。

爆拳 试图用拳铠敲碎一切的战士，擅长可怕投技和超强攻击力的拳法。

剑魔 妖魔化身的鬼魅剑士。擅长将魔法与剑术结合，创造华丽无比的战斗风格。



身背大剑的肌肉型战士

刃舞者

风舞星 迷人的猫女，擅长利用双手短剑创造密不透风的组合连击。

猎刃星 运用暗器的忍者刺客。各种暗器在她手中如同不祥的宠物。

天狼星 能在战斗中召唤出雷狼，人狼各种组合技和范围魔法将敌人虐杀殆尽。

魔枪手

魔影师 运用着暗影恶魔之力战斗。战场中随时与恶魔之影配合，玩弄敌人于股掌之间。

霜语者 漫天飞舞的霜雪和寒冰利刃是他的武器。擅长各种华丽的冰系魔法。清脆的一声之后，敌人的哀号凝固。

时空术士 运用扭曲空间和时间来控制敌人，然后召唤陨石将敌人一网打尽。



魔枪手绝对符合玩家对美型的追求

更为自由的连招设计

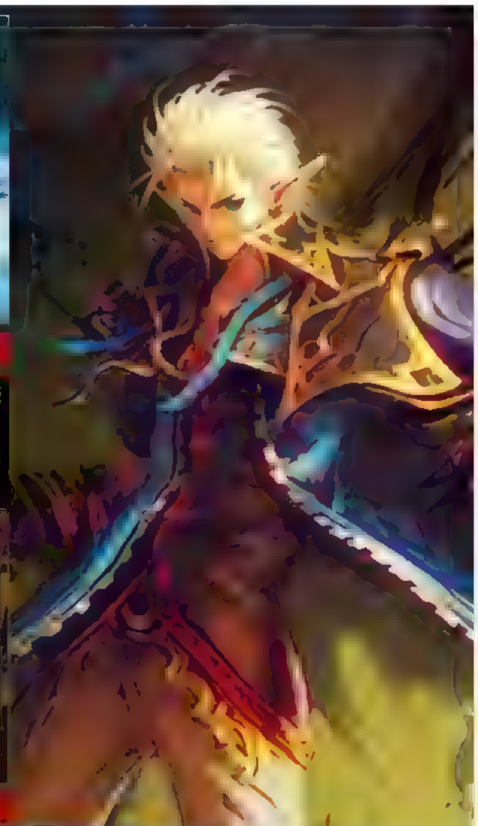
在大部分动作网游中，连招是一个提高游戏爽快度的重要设定，而在《疾风之刃》中，连招更被视为游戏的核心内容之一。这款游戏非常推崇玩家使用连招来扫除怪物，有意思的是，本作的连招体系不同于那些需要严格遵循出招顺序才能顺利连招的同类网游，玩家可以自行尝试各种技能组合，譬如用击上技把怪物打到空中，并且狂按技能快捷键在空中连死多只怪物。

除了更具个性化并能任意组合的连招以外，玩家在高速战斗的过程中还有概率触发QTE系统，或随机追加的特殊技能，让整个动作如行云流水般一气呵成。从某种角度而言，可自由切换的连招体系、QTE的随意补招与特殊技能的追加，再加上不同类型的装备和不同体型的怪物所造就的不同重力感应，造就了这款游戏快如疾风般的战斗节奏。

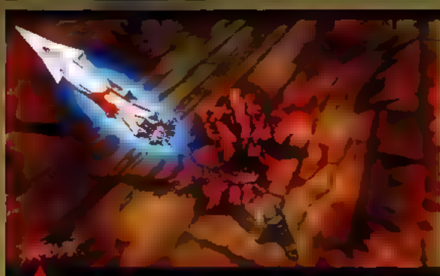


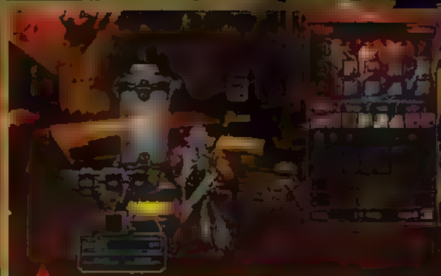


[illegible]



这里还要特别一提游戏中的道具设定，《疾风之刃》的道具不单能提升角色的能力，一些道具还能让不能使用连击的一般武器具备连击的功能，或让连击技能带来额外的控制效果。譬如，为玩家的空中连击增加额外打击次数、可攻击敌人背部让其昏厥一秒、强化特定技能的伤害等等。如果你能充分利用这些道具的话，就能让不常使用的连击技变成主攻手段。





[illegible]

丰富的 boss 战斗

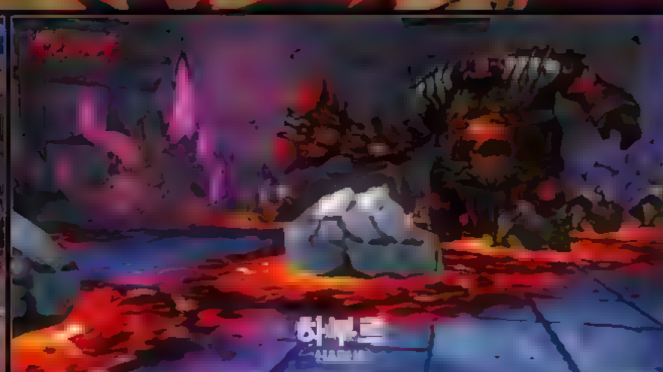
在热血漫画中，形形色色的敌人和大小 BOSS 是衬托主角的不可或缺的元素。《疾风之刃》以可以玩的动漫片自居，自然也为玩家设计了一系列敌方角色。当然，本作的 BOSS 很多都是取材自漫画中的著名角色，这些人形 BOSS 的技能充满个性，绝对 [illegible] 作战绝对不会像欺负小怪那样可以轻易将其连招到死。一些体型大的魔王是不会被玩家的击飞技能打到空中的，它们往往会在玩家的连招中出手反击，而且一些魔王还会通过位移来让玩家的连招落空，从而让你的战斗压力激增。

就在《疾风之刃》韩服最新版本中，游戏团队为玩家带来了一个人形 BOSS 单挑竞技场。竞技场中一共会出现 7 个 BOSS，以周为单位每天轮流出现，如果玩家战胜第一个 BOSS，那么下一个出场的将会变得更强，BOSS 的攻击力会持续提高，攻击速度也会持续加强。这种挑战玩家极限的玩法，相信一定会成为动作迷们的最爱。

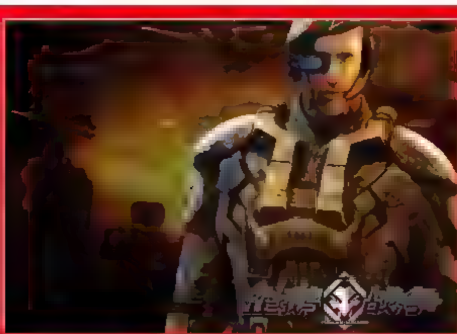


挨中这一拳一定超痛





韩服公布的超强新 BOSS



企鹅战争

□编：小P羊 □美：grass

游戏类型：第三人称射击
运营公司：游戏蜗牛
开发公司：游戏蜗牛
官方网站：qe.woniu.com

就在今年6月，游戏蜗牛自主开发的首款第三人称动作射击（TPS）网游《企鹅战争》正式封测。本作以时空大乱斗为游戏背景，玩家可以扮演历史上的各个知名人物，手持不同年代的武器在各种地图中酣战。值得一提的是，这款第三人称射击游戏还融入了RPG角色养成元素，玩家可以通过独特的技能树系统，培养与众不同的角色。本期，就让我们一同了解这款独特的TPS网游。

人类与企鹅人展开大战

初听到《企鹅战争》的名字时，你也许会误以为本作是腾讯出品的某款游戏。事实上，《企鹅战争》之所以以“企鹅”为名，完全是基于游戏独特的故事背景。从官方公布的游戏内容来看，在这款游戏中存在一类名为“企鹅人”的新型人种，它们作为基因科学的受害者，在拥有巨型企鹅的优越生命力与抵抗力的同时，也给人类社会带来了巨大的生化感染威胁。而“企鹅战争”便在这种背景下打响。透过故事背景，不难看出游戏中存在两大阵营：企鹅人和人类，而这里也简单介绍下两大阵营的特点。

企鹅人帝国 由一群接触企鹅病毒TX衍生体的变异人类组成，他们拥有着异于常人的超强生命力和抵抗能力。病毒感染后，这个变异种群攻击性大大提高，人口数量也急剧增长，逐渐成为地球的新霸主。







人类联盟 企鹅人的崛起使得人类的资源与土地被一一夺去。人类联盟不堪沦落为二等族群，试图以自身具备的智慧、灵巧和优越的团队协作能力逆转整个战局，重新获得自由与权力。



值得一提的是，《企鹅战争》中不仅仅有企鹅和人类战士两大形象。游戏独特的换装系统，更是将穿越元素带入游戏。玩家可以在游戏中尽兴COS中外娱乐明星乃至动漫经典角色，不同人物更有迥异的天赋属性和招牌动作。



一身素丽打扮的人类战士

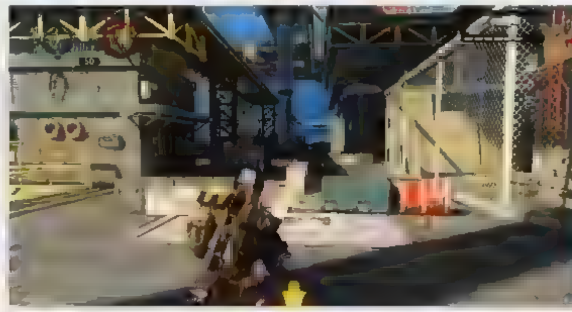
掩体战是游戏一大核心

作为一款TPS游戏，《企鹅战争》采用了越肩视角的设定，从而为玩家提供了旷阔的视野。同时，该作的游戏地图也为玩家设定了庞大的掩体系统，而这一设定则让游戏增加了不少的“跑酷”元素。譬如，游戏中的玩家可以借助各类掩体飞檐走壁，通过一连串华丽的组合操作完成贴靠、

冲刺、翻滚、突袭等跑酷动作。除了通过增加更多的动作成分来改变射击游戏的单调玩法外，《企鹅战争》还特意为玩家提供了诸多新奇有趣的休闲模式，譬如：夺宝奇兵、生存挑战、火线求生等数十种娱乐玩法。

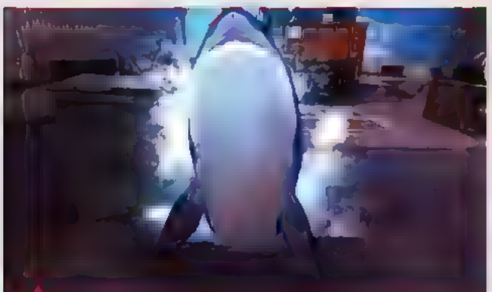


贴靠掩体避免伤害



充满工厂特色的地图

掩体是《企鹅战争》的核心设计之一。玩家可以在各种掩体间贴靠行走，并利用游戏中的高低掩体选择有利于自己的作战环境。另外，盲射、跨越掩体攻击、探出掩体射击等和掩体相关的战术组合也为本作带来了多样有趣的玩法。例如“废弃工厂”便是一张多层次多空间，较为立体的大型对战地图。这张地图的两个出生点位于地图上轴对称的两端，各有一辆汽车和一个半圆形的掩体，相同的特点是都可以用来半蹲，提供了盲射和翻越飞踢的反击玩法。

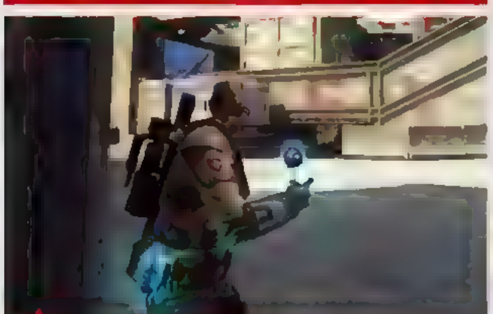


鲨鱼地雷

既萌又给力的手雷设计

在武器方面，《企鹅战争》据悉拥有百种武器设定。游戏中的武器大多以现实枪械为基础，并加上了艺术化的加工创造，包括：激光弩、散弹枪、狙击步枪等多个类型，而这里要特别一提的是这款游戏的手雷设定。

《企鹅战争》的手雷可说是萌态十足，各种手雷的功能也有所不同。譬如，烟鬼雷是烟雾弹、电击雷会让人暂时麻痹不能动弹，而踩中鲨鱼复仇雷会登时丧失生命。这也就意味着，要打好这款游戏，你就必须熟悉每种手雷的作用和杀伤力。手雷之所以是本作所有武器中最值得注意的内容，主要是因为它正是“掩体战”的一大克星，面对久攻不下的掩体，玩家可向掩体后投掷不同类型的手雷，达到杀伤或困住敌人的作用。



能麻痹敌人的电击手雷



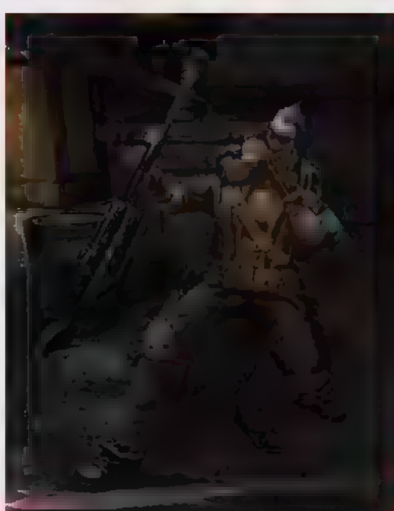
连环手雷

在游戏中，每名玩家每局可以携带两枚不同的手雷。另外，每次复活以后用掉的手雷也会自动补足。

PVP 拥有昼夜设定

《企鹅战争》的游戏模式包括团队死亡模式、新团队竞技模式、占领模式以及团队歼灭模式。玩家可以参与经典的死亡模式，通过率先达成击杀数来取得一局游戏的胜利；也可以尝试需要运用策略控制三个占领点的占领玩法；而如果你想成为战场上的唯一存在的话，那么团队歼灭模式无疑是最刺激的玩法了。

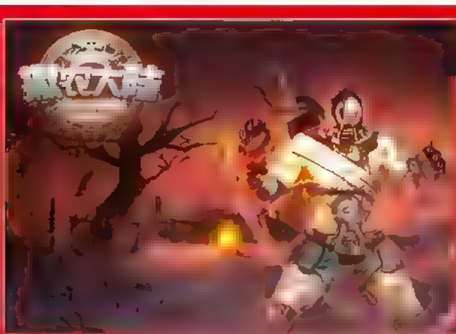
说到打法模式，这里还要特别一提游戏的黑夜暗战 PVP 设定。在 PVP 的黑夜模式中，游戏会进入昼短夜长的时间转换状态。白天时刻，游戏场景和视野一切正常，而当游戏进入黑夜的时候，整张地图将笼罩在黑暗之中。此时，对战的双方玩家都像是进入到隐身的状态下，只有在靠近彼此的时候才能发现敌人的存在，而开枪和路口零星亮起的灯源均会将你暴露在黑夜中。如何潜伏、如何伺机杀敌并尽量选择肉搏武器就成为黑夜模式的关键！



黑暗环境下的肉搏战



这是被不幸变身为企鹅的敌人？



撒农大陆

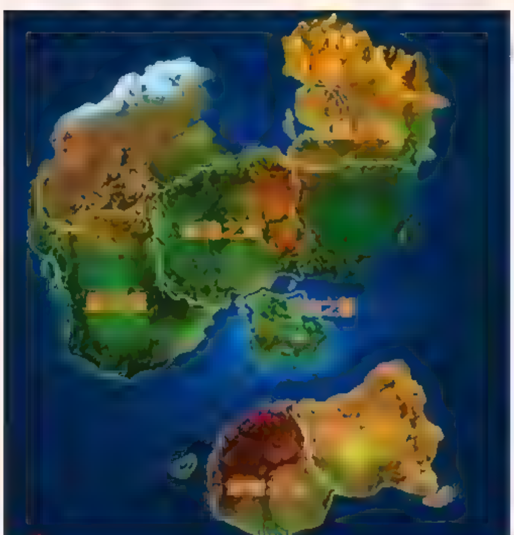
◘编：小P羊 ◘美：grass

游戏类型：角色扮演
官方网站：sn.wanwanol.com
运营公司：天趣网络
开发公司：天趣网络

由天趣网络打造的《撒农大陆》是一款注重动作体验的3D角色扮演游戏。本作描绘了一个传统力量与科技武器并存的时尚世界，游戏以撒农大陆为主舞台，玩家在游戏中将面临领土、矿产资源的激烈争夺，并由此了解到"面具将军"为何会一路踏上撒农大陆，开始其复仇之旅的来龙去脉。情节丰满的故事剧情、众多的阵营势力可以说正是本作的特色所在，而本期就让我们一同来看看这款新作的特色吧。

多文化的游戏世界

在故事剧情方面，开发团队为《撒农大陆》进行了极为细腻的人文和地理设定。撒农大路由四块风貌各异的版块构成，包括：圣辉之地、撒农都、血池之地和极荒之岛。游戏团队为四块地图赋予了不同风格的设计，从而为玩家们展现了四种截然不同的地理风貌。



撒农大陆全地图

而在种族的设定上，《撒农大陆》同样为玩家呈现了一个多文化、多民族的世界。游戏中的四大种族包括外形参考亚洲人和玛雅人设计的撒农本地人种，外形参考欧美人设计的帝国人以及主要由怪物和机械构成的新人种。值得一提的是，这款游戏中的玩家角色并没有种族可选，但是玩家可以自由选择加入不同的势力团体，或者自己组建势力。

游戏中的主要阵营包括帝国阵营（近卫公国）和面具阵营（面具联邦），这里也简单介绍下《撒农大陆》的几大阵营特色。

近卫方 撒农王朝的主要继承者，受帝国影响极深，战斗力极强。

面具方 旧帝国军政明星的军事天才加上撒农东部士兵的剽悍，凝成这片土地上最可怕的力量！



各种族原画设计

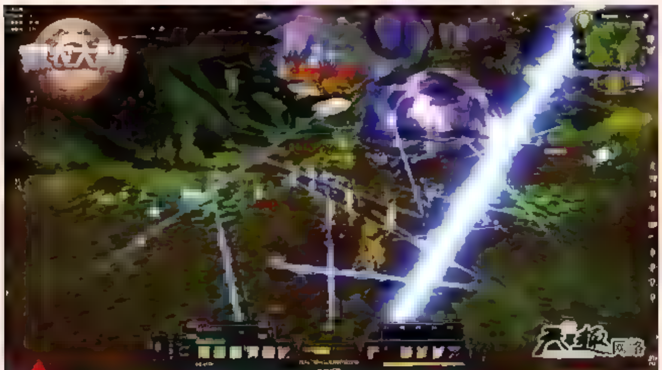
除了近卫方和面具方以外，游戏中还有岗茨、黑巢组织、帝国以及天龙商会这几个较小的阵营。其中，岗茨是撒农大陆首批文明创造者的后裔，也是所有势力争相拉拢的对象；黑巢组织是一支由大陆通缉犯、流亡者组成的邪恶组织，极度藐视道德礼法；至于天龙商会，则来自于比帝国还要遥远的国度，其精深的文化正逐渐渗透撒农大陆。透过这些阵营的设定，可以推测出游戏中也将有相当比例的阵营相关任务。



游戏中的弩系武器

玩法围绕资源争夺展开

提到游戏玩法，首先要说的便是《撒农大陆》的无锁定动作体验。近年来，“无锁定格斗”正成为3D网游的流行趋势，像是《龙之谷》、《剑灵》、《C9》等强调动作体验的网游大作均以“无锁定”为卖点，《撒农大陆》则将无锁定与无职业限定相结合，这就意味着玩家可以通过自由切换武器，随时从辅助角色摇身一变成为伤害输出者，让敌人防不胜防。


打斗特效极其炫目


团战——磁能飞刃

除了注重打斗感的无锁定打法外，游戏开发团队还以“探索神秘的玛雅遗迹”、“揭秘太阳神的子民深信不疑的末世预言”为内容制作了各类有趣的玩法以及多人剧情协作副本。当然，《撒农大陆》的重要玩法仍围绕着资源竞争展开，从某种角度而言，爽快的战斗、充满奇趣的冒险都只是玩家踏上资源争夺战场的插曲而已，这里也简单介绍一下有关资源争夺的玩法。

在资源争夺玩法中，游戏玩家将以公司为各自的阵营，并对地图上的资源点上展开资源争夺。资源争夺玩法需要玩家采用公司组团方式才能进入参战，战斗结束后，玩家将获取丰厚的奖励，并可以利用获得的资源，再生产或享受并消费获得的资源。

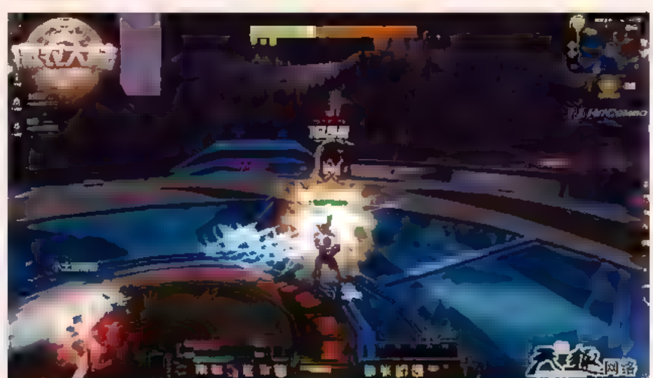
独特的武器设定

这里还要特别一提的是本作的武器设定，作为一个力量与科技并存的世界，出现在《撒农大陆》中的武器不仅有刀、弓、枪械，开发团队还为广大玩家带来一款较为奇特的武器——电锯。《撒农大陆》中电锯的技能伤害主要在于切割、撕裂敌人。这一武器的攻击速度虽然稍慢，但其具备的范围攻击能力和击退功能可以让被大群怪物包围的玩家以一个旋转电锯轻松杀出一条生路。另外，电锯还有一个残暴的捶击技能，可以让玩家抓住并接到正面的敌人，随后，你就能用电锯的锯柄发动连续的捶击。


切割面极大的电锯

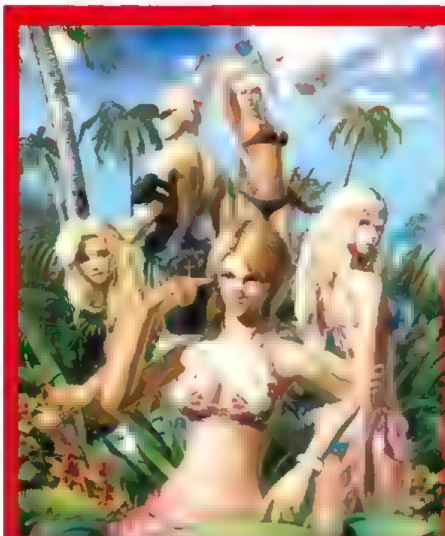

旋转电锯

除了霸气的电锯以外，双枪则是本作的又一特色武器。《撒农大陆》中的双枪以携带方便、招式敏捷、攻击距离远著称，可以在远距离射杀敌人。装备双枪时，你可以把《撒农大陆》当成一款不用换弹匣的射击游戏，远距离瞄准敌人，将危险扼杀在萌芽之中。而为了更好地在动作游戏中表现双枪的特色，游戏针对双枪设计了具有范围攻击效果的连续技能，可对近距离目标进行范围扫射，逼退敌人！遇到大批敌人时，玩家还可以投掷冰冻手雷，对敌人造成冰冻伤害，降低敌人的攻击速度和移动速度。


双枪近距打击敌人

《撒农大陆》在6月14日开启了首次封测，配合本次封测，游戏团队推出了一系列线下、线上以及微博互动活动。如果你热衷于在游戏中成立自己的公司，想要赢取“创业基金”，如果你喜欢在力量与科技并存的时尚世界火热PK，就请继续留意本作的后续消息。

编：samtown　美：哈秋



网游盛夏泳装秀
十大性感美眉大比拼



大家最喜欢看电玩什么栏目？看你妹！！
大家最喜欢看你妹里的什么？大叔最喜欢的照片！！
大叔最喜欢什么照片？比基尼！！！

这就对了！！你懂得……网游叔最懂我们的读者了！天气愈来愈热，是要越来越近，姑娘们的泳装终于可以拿出来晒晒太阳啦！不过一直看真人妹纸，难免有些审美疲劳，再说我们是游戏杂志，总要和游戏有点关系不是？所以，在本期杂志的网游专题栏目中，大叔将要为大家带来游戏里的泳装比基尼秀哦！这些游戏基本都已经处于开放测试阶段，如果大家对以下哪个游戏中的妹子有兴趣，直接上官网注册下载游戏就可以玩啦。

零纪元

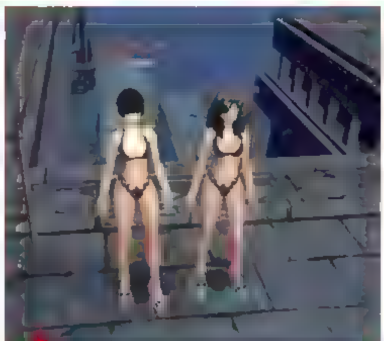
比基尼评分 ★★★★★

超越3D的2.5D
海滩送经验
编辑部diao丝最爱

目前状态 火爆不删档内测中

官方网站 www.ljy0.com

《零纪元》一直是我们杂志关注的网游，这次入选泳装秀首推游戏，不仅是因为妹纸靓丽火爆，还因为游戏官方将沙滩泳装比基尼的概念融入了经验升级等使用性的效果，让玩家享受的同时，还能获得角色收益。我们一起来看看游戏中的海滩浴场吧！



在时间城找阳光海滩幸福之旅的NPC对话就能进入到海滩浴场地图，[illegible]外形和你一样是比基尼的哦！



一进海滩门口就有一个NPC可以交给你任务，让你去海滩捡[illegible]龙虾和贝壳，回来交掉任务就能获得大量经验哦！



到沙滩浴场后你就会发现你开始自动增长海量经验，等级越高，增长的经验值越多，倘若你骑乘沙滩车或睡在躺椅上，你将拥有更高的经验加成特权！在海滩浴场呆[illegible]，还能完成每日任务，领取当日目标奖励呢！



睡在自己买的躺椅上就是不一样，[illegible]外界对你骚扰！



好多晒日光浴的人啊，一天涨一级竟是如此简单！





这位帅哥的沙滩四轮摩托好酷啊，能不能借我也耍耍？

编辑部美女比基尼团大合影哦，悄悄的告诉你，大多数是人妖，哼哼！

Tera

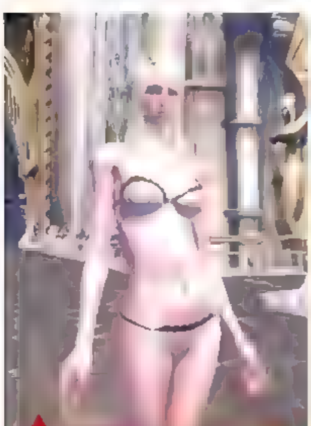
泡菜精品
整容妹纸
国服恐被和谐

比基尼评分 ★★★★★

目前状态 台服公测中

官方网站 tera.omg.com.tw（台服）

这就是早先大叔给大家介绍过的客户端高达 26 个 G 的变态游戏啦！听说最近要更新资料片，客户端直冲 30 个 G，我勒个去！比大叔的 C 盘都大了……不过客户端虽大，游戏画面还是值得肯定的，尤其是妹纸的比基尼造型啦！性感得我差点流鼻血了……不过游戏中的比基尼套装需要你去海滩做任务才能获得哦！目前游戏在台服已经公测，内地玩家可以通过注册体验账号的方式玩游戏哦！国内的代理商目前还未确定，不过游戏被和谐的可能性比较大哦！



好性感的妹纸啊



萝莉控大叔最喜欢的来了



这张让我想起 S.H.E 哦！

九阴真经

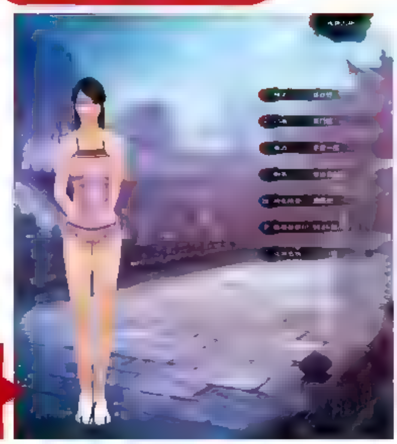
新资料片即将发布
中国风
肚兜小短裤

比基尼评分 ★★★★

目前状态 开放测试

官方网站 9yin.woniu.com

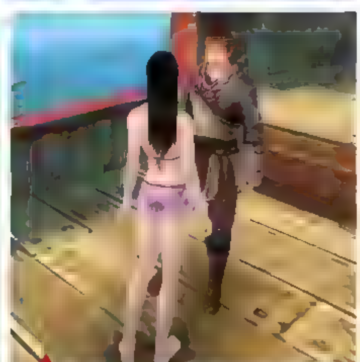
游戏为什么叫"九阴真经"，就是因为游戏里的漂亮美眉，要不怎么不叫"九阳神功"啊？你只要进入游戏，选择任何一个门派的女性角色，进入游戏后，打开角色菜单，把装备栏里的初始装备全部脱掉，你就知道真谛所在了！中国人就要玩国产的网游，中国人就要穿有肚兜小短裤的比基尼！



先来一张游戏登录画面，只不过你选所有的门派都是一样的装扮，有点单调哦！



来张全身的窈窕淑女秀



哥哥别这么看着偶，伦家会害羞的哦！



没有海滩，就勉强来张大海背景的照片吧！

洛奇英雄传

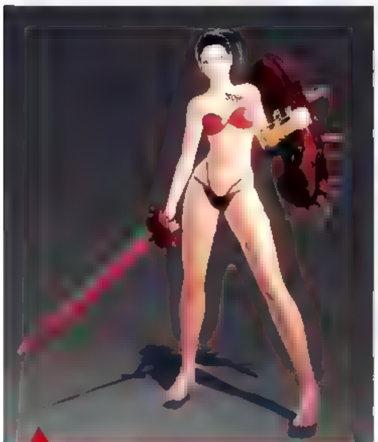
开房间副本 动作之王

比基尼评分 ★★★★

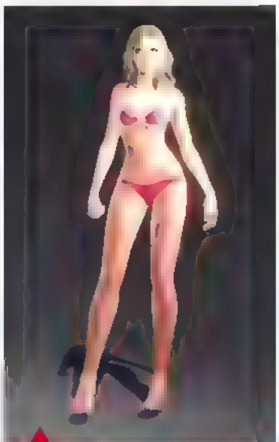
目前状态 4月23日资料片上线

官方网站 mh.tiancity.com

我承认我是从《洛奇》里转到《洛奇英雄传》的玩家，就是因为性感的美女角色。洛奇里的美眉太卡通了，不给力啊，小学生才喜欢玩！不过有些人就不好了，制作了什么裸替补丁，太不和谐了，看看比基尼美女YY一下就可以了么，还偏要再深入点……告诉你，偷偷在家看黄色图片是要被警察叔叔治安处罚拘留15天的哦！



这就是阿汤叔做梦也想用的女战士了！



金发美女



帅哥别走啊，我们一起去泡个吧！

剑灵

武神来袭 要个码比登天还难

比基尼评分 ★★★

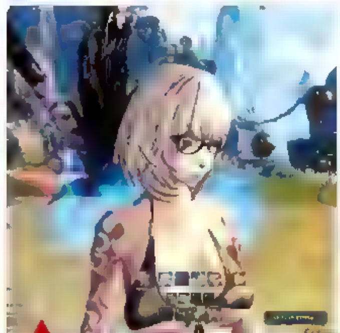
目前状态 不删档测试中

官方网站 bns.qq.com

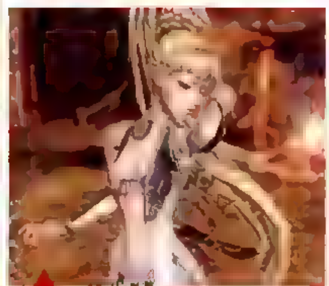
又是一个被不和谐裸替补丁困扰的游戏。现在我总算明白了，高丽棒子比小日本更BT了……这直接导致我申请游戏激活码失败。我对媒介MM说：要去截几张游戏里妹纸的比基尼图片做专题用。结果她QQ黑白下线了……好吧，又不是要截……哎，算了算了，幸好游戏马上要开放测试了！



皮质比基尼穿上去很带感哦！



可恶的快捷栏挡住了眼镜娘的关键部位。



封测时候比基尼是这样的！





公测的时候恐怕会变成这样……

EVE

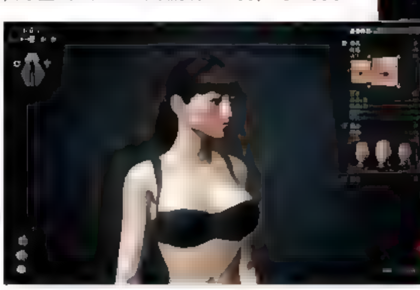
高端 最Man网游 太空角色扮演

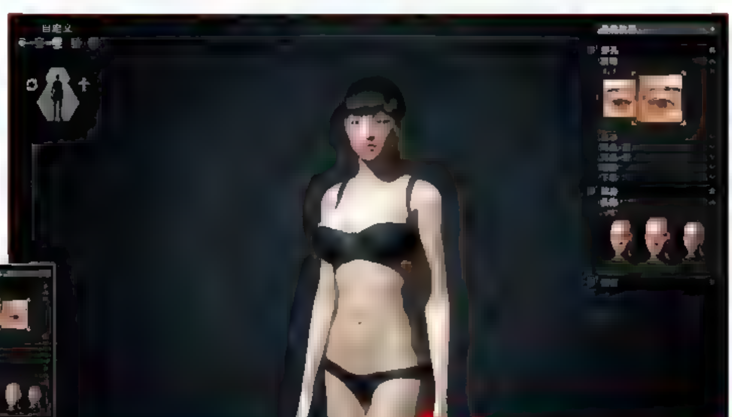
比基尼评分 ★★★

目前状态 第三季度新资料片上线

官方网站 eve.tiancity.com

热烈祝贺近期EVE被评为全球最Man网游第一名，它的男性玩家所占比例超过了96%。其实阿汤叔最有发言权，我天天在军团YY频道里听MM喊：“会战集结了，小航后勤舰驾驶员快到碗里来！”，很是兴奋，后来才知道，整个军团1000多号人，才1个妹子，比例低到只有0.1%……





这是[illegible]的胸部了……

EVE[illegible]比基尼妹纸哦！所以很多玩家[illegible]戏不到5分钟就放弃了……

斗战神

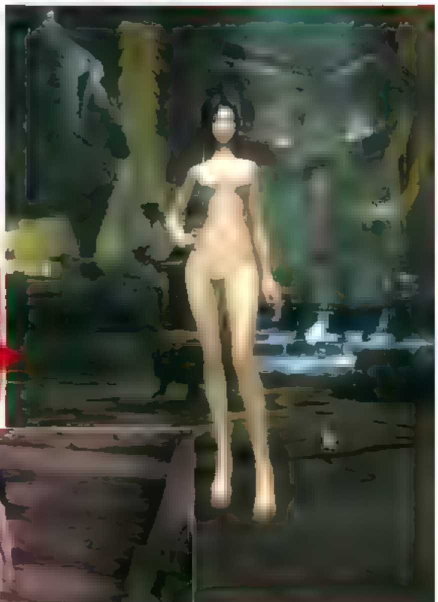
角色不能自由选男女 暗黑风 西游情

比基尼评分 ★★★★

目前状态 6 月 25 日不删档测试

官方网站 dzs.qq.com

游戏里的女性角色是由两御姐带一小萝莉组成的。阿汤叔最喜欢的角色当然就是罗刹啦！原因看图片你就懂了……另外，我也很期待新职业“龙女”的表现哦！



这是大叔在封测期间建立的萝莉号，悄悄地告诉你，[illegible]御姐的身材与其不相上下哦！



龙女的丁字裤哦！

零世界

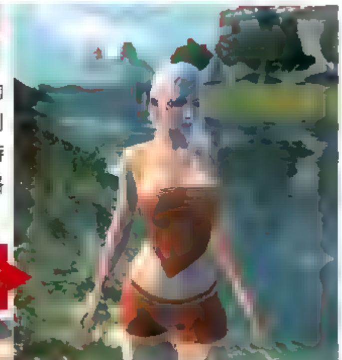
3D 创世 武侠风

比基尼评分 ★★★

目前状态 6 月 27 日探秘测试

官方网站 wz.sdo.com

又是一款中国风肚兜小短裤的比基尼网游哦！游戏外观上和《剑网三》《九阴真经》很像，至于游戏内容么，大家可以浏览本期攻略刊上的点将台——王牌对王牌！



你敢穿这个下水游泳吗？颜色也太土了点……



穿上一条[illegible]

激战 2

魔幻角色扮演 PK 团战

比基尼评分 ★★★

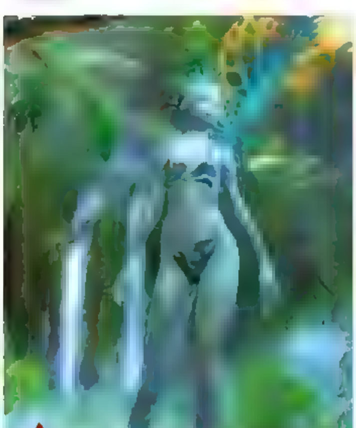
目前状态 国服封测 美服公测中

官方网站 gw2.kongzhong.com

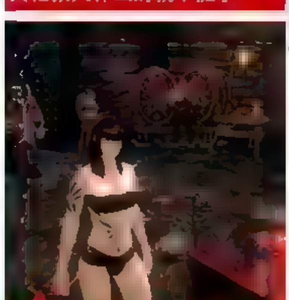
虽说是韩国网游，但也是又 NC 的北美项目组制作的，难以逃脱欧美风格的调调，连美女也是这样。游戏已经由空中网宣布代理，封测刚刚结束，有兴趣的朋友现在可以直接去美服玩公测哦！



只有人类种族还算可以入眼，其他狼人什么的就不提了……



木精灵的比基尼就是用几片叶子做成的，很有创意哦，还有一些走光的嫌疑。



身边的那把切 JJ 的菜刀亮了

混沌军团

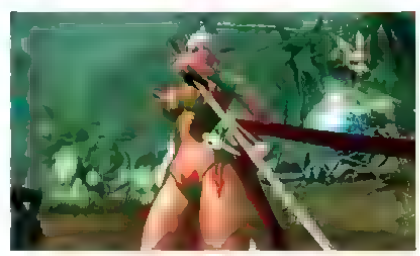
3D 性感人物 极品画面 DOTA

比基尼评分 ★★★★★

目前状态 韩服公测中

官方网站 loco-land-of-chaos-online.en.softonic.

《混沌大陆（LOCO）》是由韩国 KTH 公司开发的战略动作网游，游戏中存在 30 多个各具特色的游戏角色。官方最近公布的一套 4 张角色比基尼原漫画非常养眼啊，我们就来先睹为快吧！





雅各布和大脚怪 第一章



游戏关键字

大头萌娃竟然是男生！

姐考过奥数，这些谜还需要解吗？

大脚怪太没存在感

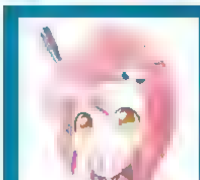
内置的《我画我猜》很好

大小	405 MB
系统	iOS4.0 以上
价格	¥6.00

8.5

画面	
剧情	
操作	
音效	
诚意	
人气	

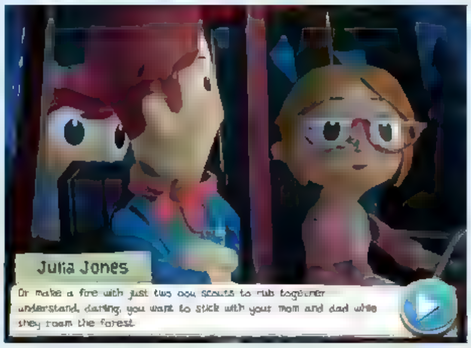




小[illegible]

[illegible]式悬疑游戏里，有着东方文明理解不了的幽默，还好[illegible]画面犹如一阵清风，吹[illegible]的萤火虫，我只有一个想法[illegible]

充满童趣的奇幻探险



主人公雅各布是个调皮又爱冒险的小家伙，性格孤僻却渴望奇遇，他有对看起来很不靠谱的父母二人组。为了雅各布有个充满意义的暑假，父母把他送到了山里参加夏令营。途中，雅各布发现一只一闪而过的大脚怪。终于能摆脱父母的雅各布，在山里展开了一段与善良的大脚怪一起的奇幻探险。

游戏主打的是丰富的剧情，每个人物都有着一长串展现自我个性的台词，全程人声配音。轻松愉快的背景音乐，也使整款游戏都充满着童趣。

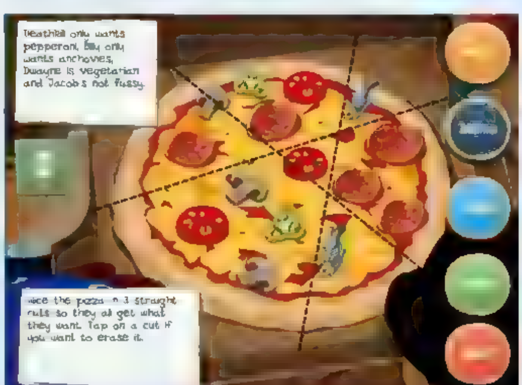
虚幻 3 引擎打造欧美式小清新



此作由虚幻引擎打造，采用了《虚幻 3》引擎制作，人物都是大头小身的欧美式夸张设计，圆鼓鼓的脑袋很是可[illegible]是部动画片来欣赏也不足为过。

奥数式解谜关卡

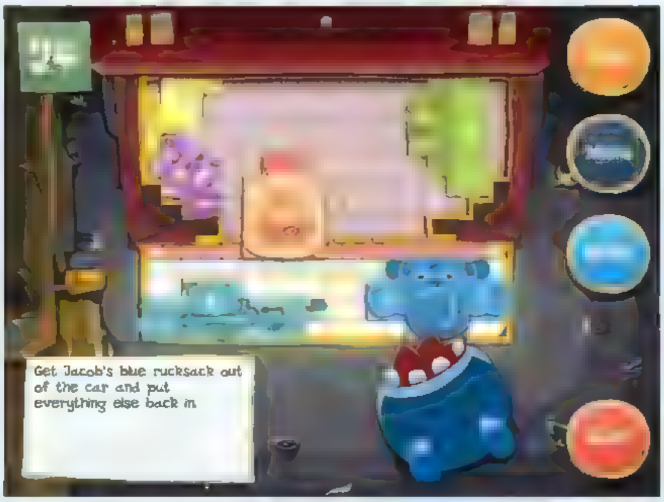
解密类游戏的关键点就是它的解谜关卡了。此游戏中的解谜关卡出现的时机有时会显得很意外，比如深夜为了找路而查 GPS 之前，先要解开 GPS 上的图形锁；与 NPC 打招呼时，还需要先帮助他修电路等……这些在别的探险游戏中可能会以动画带过的桥段，在这里却需要你来动脑筋。但换个角度而言，这些解谜桥段也为游戏本身带来了很多乐趣。



解了几个谜后，你会发现，它们的类型都大同小异，无非就是拼图、九宫格之类的，全是小学奥数里会出现的题目类型，而说到难度，也大致停留在义务教育结束之前。即使你对自己的数学细胞没有信心也没有关系，这里的谜题都不会太复杂，完全达不到奥数级。

每个关卡都能反复多次尝试挑战，但获得的经验奖励将一次比一次少。而有些解谜关卡是可以[illegible]跳过一些关卡是有必要的。

编：小 i　　美：哈秋



每次需要求助时，你都可以打电话给三个不同的人物，话费越多的人给的提示越详尽，但总体思路都是一致的，所以并没有必要所有的电话都一一打遍。即使是最详尽的提示也不会将所有的解谜步骤一下子告诉你，你还是需要靠自己的思考来完成关卡。已经获得的提示可以反复查看。



每个关卡结束后，都会有通关达成条件的解释或者显示该关卡的最佳通关成绩，比较一下自己的完成情况吧！

游戏中还有个“Memo”的备忘录功能，每次解谜时才出现。可以在此功能里尽情涂鸦自己的思路。此功能对于解谜的实际帮助有多大因人而异，但仅作为一种纯涂鸦而言，画笔大小、橡皮、颜色等基本功能完全具备。硬要说比前阵子流行的《你画我猜》差了些什么的话，可能就是这里只提供了字母或数字这两种记录形式。



目前仅开放第一章

整个故事共有 5 个章节，但在 iTunes 中首次公开的版本里只有第一章。从此第一章中，我们对游戏的主角之一“大脚怪”的了解基本停留在“偶尔闪过的奇怪生物”这点，实在是少之又少。而就此游戏的缓慢的剧情展开而言，也不知何时才能真正和大脚怪有更充分的对手戏。着实吊足了玩家的胃口，但也让人很期待。

好在仅此第一章就已经向玩家们展现了较强的趣味性及可玩性，而有的解谜关卡对玩家来说可能确实需要花些时间好好研究才是。

操作不是问题 问题是观察力

作为一款解谜游戏，对于操作的要求自然不会高。基本上，就是点点点就行了。在每个解谜关卡处，都会有详尽的指示告诉你完成该关卡的要求，只要照着做就行了，一般来说也就是点点、戳戳、拖拖、拽拽。

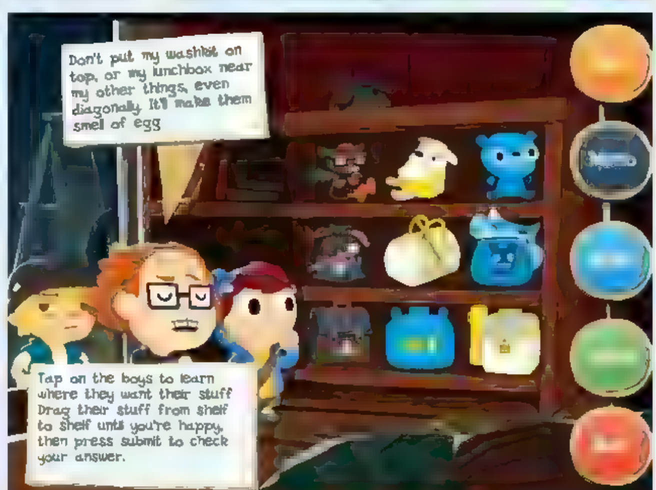
遇到解不出来的谜团可以打电话求助，话费是由你收集到的易拉罐来换取的。这些易拉罐藏在画面中的任何地方，任何角落。你可以通过轻微地晃动手机来扩大视野，找到藏在草丛里或电线杆后的废弃易拉罐。这些易拉罐都是闪闪发光的，但是藏的地点大多很隐蔽，你需要格外留心地图上的每个角落。



中文版暂无

目前，游戏不提供中文版。作为一款精美的故事性游戏，也许你勉强能读明白关卡要求，但无法理解对话中的英式幽默，因此丧失的许多游戏乐趣是令人遗憾的。对于不能一下子快进跳过的冗长的英文对话，中国玩家们除了表示很无奈别无他法。





遇到全靠理解语言过关的关卡，也只能硬着头皮上了。

秋战

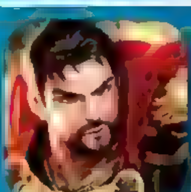


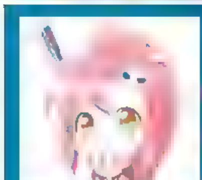
画面好有历史感
古装版《星际争霸》
资源争夺战
外国人的中国游戏

126 MB
iOS4.3 以上
￥45.00

8

画面
剧情
操作
音效
创意
人气





外国人的中国风游戏



游戏最大的特色莫过于其水墨画风的画面了。这款由新加坡大学开发的游戏，从第一眼就呈现出令人震撼的画面效果，沉重的历史感油然而生，将玩家迅速地带入了那个遥远的东方幻想国度——秋季王朝的史诗战场。当玩家指挥队伍移动划过屏幕时，那划痕就如一笔潇洒有力的毛笔在水墨画上挥洒。

游戏里的剧情也是相当丰富，肌肉男、书生、美女老板娘……一部古典武侠小说中该有的角色设定一应俱全，而各人物的话语也都能彰显自己的性格。唯一的问题是：对白全是英文！这给人的感觉非常奇怪，就仿佛眼前坐着一群穿着旗袍的老外，正边摇着八卦扇边用英文朗诵易经。



剧情模式中，战争的过程中也会遇到突发剧情，长长的英文对白，对不喜欢的人来说，可能只有感到战斗节奏被打断的不爽

相生相克的各兵种

游戏中共有刀兵、枪兵、弓兵、骑兵、投石车五个作战兵种。操作方法与《星际争霸》一致，你选择一个兵团或者一块区域的兵团，给出目的地及行军路线，他们就会自动行军。每个兵团都会一起前进，可以实时查看士兵的伤亡情况，但不能具体指挥每个士兵的行动。他们遇到敌人自动攻击，直到消灭敌方军团或己方团灭为止。



编：小 i　美：哈秋

不同兵种的血量、技能各不同，彼此间相互克制，相辅相成。合理安排各兵种走位，巧妙利用他们的技能，进退有度，像个真正的元帅一样调遣手下部队。



各兵种关系图

	克制	被克
刀兵	枪兵、投石车、建筑	枪兵、弓兵
枪兵	骑兵、投石车	刀兵、弓兵
弓兵	刀兵、枪兵、投石车	骑兵
骑兵	刀兵、弓兵、投石车	枪兵
投石车	建筑物	所有兵种

除了参加战斗外，包括安营扎寨也是依靠这些兵团完成的。每个建筑物都需要出动一个兵团的兵力来搭建。这个过程耗时耗力，且正在进行工程中的部队无法同时应付敌人的攻击或自我防御。也就是说，将人数过少、战斗力过低的兵团调去开荒援建是个比较明智的决定。当然，前提是你确信他们不会被敌人埋伏。



打开全部地图，直捣黄龙



弓箭兵可以原地驻守，在后排安全的地方，远程攻击前方扇形范围内的敌人

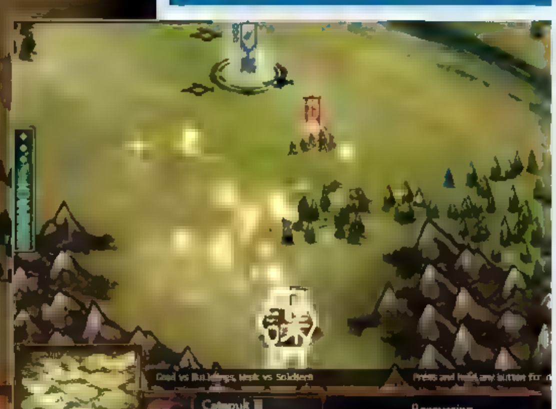
抢占资源迎战突袭

刚进入游戏时，地图的视野只提供本部队所在的眼前一小部分。随着部队的移动，视野渐渐展开，直至打开整个大地图。

除了己方大本营里初始得到的一些建筑及资源点外，玩家需要在尽快的时间内占领更多的野外建筑点，建造农田、兵营、塔楼、前哨、要塞等建筑，增加经济收入、提升部队质量。



在水墨画风的画面里出现汉字，犹如山水画中的题字。不过下面的英文有点煞风景



队伍中会出现间谍！当然，他们是你抓不到也预防不了的

活力灵魂



游戏关键字

晶莹剔透的画面质感

到底有多少种武器啊喂

脆皮英雄的可爱战役

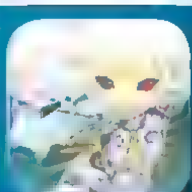
其实是单机游戏

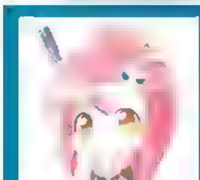
简化版 LOL

大小	104 MB
系统	iOS5.1 以上
价格	￥6.00

8

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意 / 人气





小 i

全 3D 无目标横版塔防



3D 制图

这款游戏的定位很复杂。

首先是 3D 制图。暖色系的画面，韩式风格的可爱小人，又一典型的卖萌游戏。每个角色都有自己独特的造型，中世纪风格的服饰，精美而别致，人物动作亦很灵活。

虽然是固定视角，但玩家可以自由缩放镜头。远距离利于观察战场整体形势，近镜头可以更完美地呈现精美的技能动画。

无目标——一键式战斗操作

英文原文是 Non-Target。本 sama 个人的理解，就是可以在一整张地图里随意晃悠。这与游戏的另一个概念"一键式操作"是联系在一起的。

此游戏没有所谓的方向键/盘的概念，也没有拖移、双击之类的复杂操作，回归最传统的一键选择地点的概念。你的手指将不停地在画面中点来点去，为角色选择攻击目标及目的地。

画面中也没有小地图，但最基本的血量条、物品、技能等图标都一应俱全。中上方的红蓝小方点群表示敌我双方部队目前的详细位置，队伍中颜色不同的那个点当然就代表将领了。



大多数技能都有远程及 AOE 的效果，即使离目标仍有一小段距离，也可以造成群伤害。

微型 LOL



此游戏的终极目的是拆了敌人家的大本营。而在此之前，还需要面对石像塔里派出的源源不断的队伍，从这点上说，此作很像在玩微型的 LOL。

每座石像都像是 LOL 里的防御塔，他们除了会派出士兵外，还会以一定频率对地方部队造成伤害。一般来说，这里不存在什么"越塔杀人"的概念，只要将敌方 BOSS 引致战场中央远离炮塔的地方干掉就行了，无需在塔下承担大量伤害。要知道被塔打几下还是很疼的，而即使玩家的血量已经极低时，画面里也不会有任何明显的提示。时刻关注自己的血量槽，不要像小 i 一样什么时候被打残的也不知道，就直接 GAME OVER 了。

编：小 i　　美：哈秋

建造自己的塔

进入战争模式后，你可以先选择一些副手角色来组成自己的军队。最多可以选择 5 个角色，并安排他们的站位。

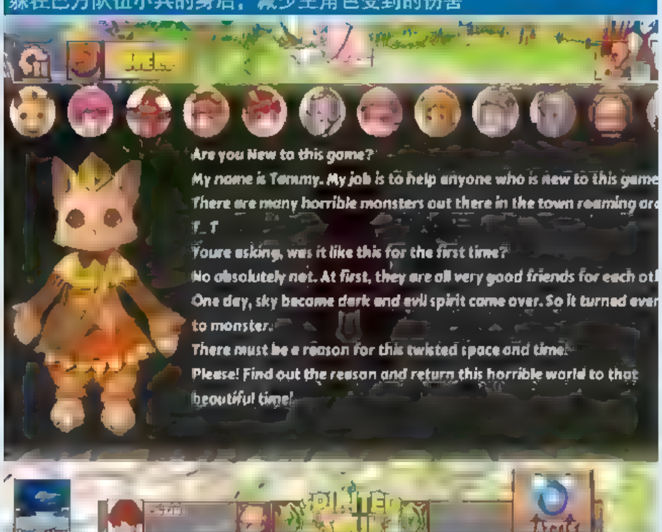
进入战斗后，每个助手都将化作石像。每个石像相当于一个大军营，战斗一旦开始，石像里就会定时一蹦一跳出一个个长相相同、技能相同的小战士。这些战士的人数有限，当所有战士全都上场后，就不会再有新的兵力补充。每个军种都有自己专门的属性，包括移动速度、防御能力、血量、兵种冷却时间等都不尽相同。



这些小副将们的形象比主要角色还要萌，各种猫星人汪星人齐齐聚首。

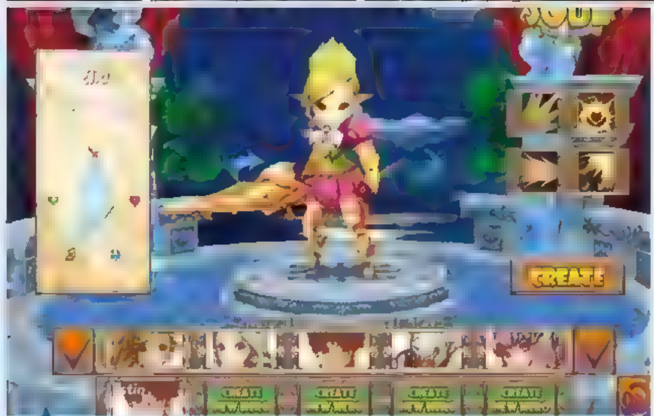


躲在己方队伍小兵的身后，减少主角色受到的伤害



游戏的说明是由所有的 NPC 一起完成的

职业定位不够明显



每个角色都只有 4 种技能，创建新角色时，可以 360 度旋转平台上的角色来预览[illegible]一样的啊喂！

游戏中共有 5 种职业即 5 个人物角色可供创建。分别是攻击高、移动速度较快的剑士 Elia；攻击力较高、移动速度超快的射手 Rynn；各项属性都较均匀的“天堂之翼”Estin；穿着重盔甲、生命值及防御力都超高的坦克角色 Bodrock；以及生命防御力较低的魔法师 Kiki。



仔细对比就会发现，这些角色的自带属性差异并不明显。如今的游戏里，更多的是将职业浓缩成有明显属性差异及技能特征的 3 个代表性人物。不过，5 个角色里有近战、有远程，有男有女，有偏重进攻、有偏重防御，可以满足不同偏好的玩家需求。如果将他们 5 个角色搭配起来，一定会组成一个很强的队伍，但不要忘了这只是单机游戏，你只能选择一个角色一战到底！

网游村里单机行

游戏里的村子就是网游游戏中常见的那种。里面住满了各种 NPC 等着你去打招呼。在这里，你可以购买、升级、合成装备，学习技能，接受任务。只是这个美丽的村子里只有你自己一个活人，让人感觉未免有点寂寞。好吧，原谅我网游玩多了，习惯了周围被无数个同样造型的其他玩家围绕，见不到一长串的名字在身边晃荡就感觉心里痒痒得很。



编：小 i　美：哈秋

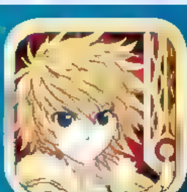
扩散性 百万亚瑟王



游戏关键字

国人自己的亚瑟王
十万个“太乙真人卡”
呼朋唤友一起玩
原版配音萌死啦

人数	未知
系统	iOS、安卓同步上线
价格	免费（内购收费）



8.5

画面　剧情　操作　音效　创意　人气

百万好友 无敌亚瑟

此游戏的一大特色与核心玩法，就是“好友互动”功能的强调。遇到打不过的妖精，如果逃跑或者战斗失败，系统就将自动发布妖精信息给该玩家所有的在线好友。所有好友都能来帮忙一起打BOSS，所有参与战斗的玩家，无论胜利与否，都能获得一张卡牌，而对BOSS给出最后一击的玩家能获得两张卡牌。

换言之，好友越多，战斗的乐趣越多，但好友的上限被严格限制，且每日新增好友人数及删除好友的次数都有严格的要求。好好甄选志同道合的好友一起打妖精吧！

忠于原著 原汁原味

《百万亚瑟王》的中文简体版由韩服开发团队提供技术支援，游戏风格与韩服、台服接近。追随镰池和马所著的日版原著超人气科幻轻小说《魔法禁书目录》剧情，还特别保留了广受玩家们爱戴的钉宫理惠、花泽香菜、喜多村英梨等著名声优出演的日文原版游戏配音。盛大工作人员也表示，争取在尽可能短的时间内，将简体中文版的剧情跟上日服的进度，使国内玩家也能在第一时间玩到最新的剧情。



韩国团队本地应援



使用“扭蛋”功能镶下的“十一连抽”，获得高级卡牌的几率将大大增加

打造本地特色亚瑟王



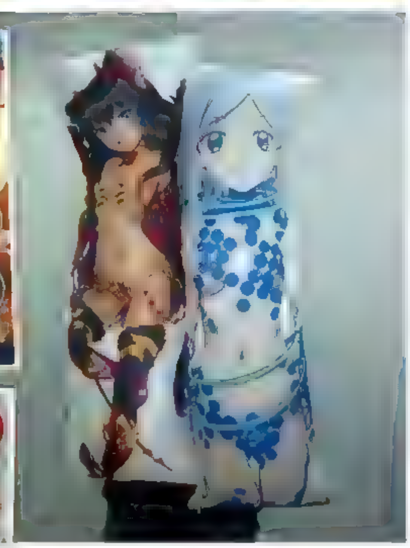
这张“太乙真人卡”是小 i 最期待的

每个地区的《百万亚瑟王》都有着各自特色的专属卡片。而中文简体版的“亚瑟王”也将拥有只属于中国玩家自己的卡牌。据悉，盛大运营团队正计划着邀请国内著名画师绘制以中国传统武侠小说或历史中的经典女性人物为形象的地区专属卡牌。此外，与国内人气动漫合作推出限量珍藏卡牌，及已启动的由玩家自己绘制卡牌的“百万画师”活动都令人无限期待。究竟，国人自己的亚瑟王会是何种形象呢？答案或将在游戏正式上线后揭晓。

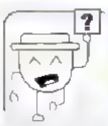


为了满足本地玩家的需求，盛大运营团队还特地定制了精美的游戏周边产品，甚至手机等数码产品也在活动奖励之列！超大超长的鼠标垫，是不是看着就很爽呢？









奇怪的大冒险

¥12.00/11.1MB/iOS5.1+

免费/8.72MB/安卓2.2+

恶搞，虐心，涂鸦，暴走

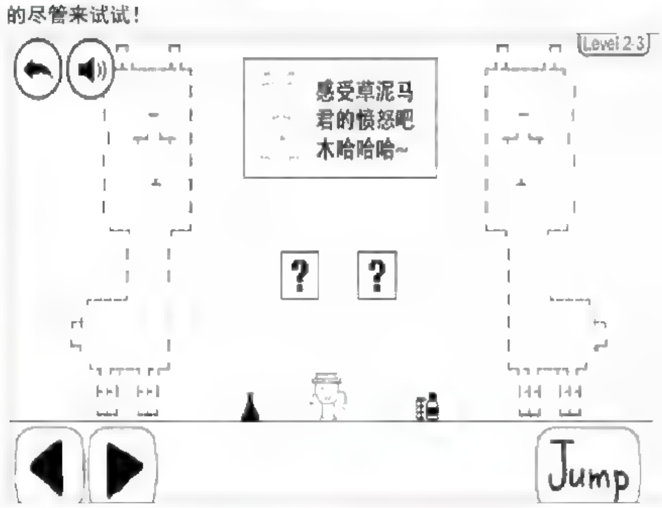


3 秒内必死！不信虐不死你

这个游戏的自我介绍中称，这是“史上最虐心的小游戏”。这个句式看着有点眼熟，的确，它和“史上最难的游戏”一样都自我感觉很牛B。

这款游戏采用暴走漫画的涂鸦恶搞画面风格，任谁第一眼都会以为它是《猫里奥》的姐妹篇。确实，据本作的独立开发者所说，此游戏的灵感就是来源于“猫里奥”。而游戏显然也延续了《猫里奥》的乐趣。

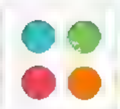
此游戏的宗旨在于“减智商”，别看你起始智商有250（多讽刺的数字啊），但是3秒内就能被成功地降到负值。有不服气的吗？不怕虐的尽管来试试！



改名字后人气依旧

如果你翻出本杂志上月刊的话，就会发现在《游手好鲜》栏目中，小i已经第一时间向大家介绍过一款名为《暴走大冒险》的游戏的惊人成绩。没错！其实现在的《奇怪的大冒险》与前者正是同一作品，只是因为所谓的版权问题，名字被改成了不温不火的两个字眼。现在的名字也许并没有原来那么有吸引力，但是其内涵依旧，魅力不减，人气持续爆棚。即使是很少接触手游的X先生也成功地被征服了，沦陷此作多时。

虽然玩起来有一种似曾相识的感觉，但这款游戏还是会让人有一种怒摔机器的冲动。



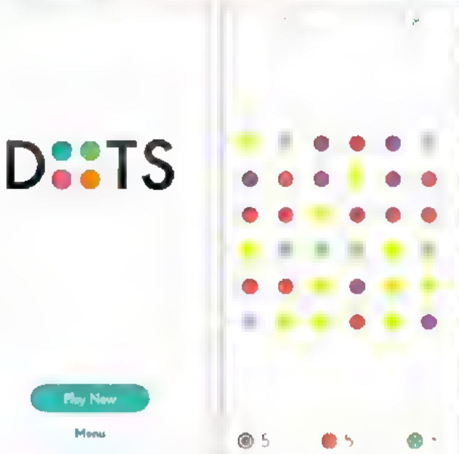
Dots

免费/6.3MB/iOS5.0+

暂无

类别 连线

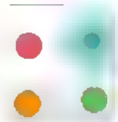
连线游戏创造奇迹



这款画面简洁、玩法简单的连线小游戏，上架仅两周，就获得了200万下载，蹿红速度远超鸟叔。

光看杂志上的截图你甚至想象不出游戏的规则：用一条线把颜色相同的圆点连接起来，消掉它们，争取60秒时间内获得尽可能多的分数。“如果你可以用一个正方形把相同颜色的圆点连接起来，那感觉就像是在你生日的当天涨了薪水一样美妙。”

按照此游戏的开发者莫伯格的说法：“实际上，这个游戏中一些设计的灵感来自于美术作品。我从谷歌（微博）上复制粘贴了一堆美术图像到设计文件中，我认为，如果一个应用看上去可以像是美术品，也许它就是这个样子了。但是Dots玩法的灵感来自于棋盘游戏。老派的棋类游戏很有趣，很好玩，但是相对比较—— 我想“中性”（neutral）这个词比较合适 。它们如此中性，任何人都可以拿起来玩。”



Dots 2

免费/8.0MB/iOS4.3+

暂无

类别 休闲

全新玩法考验运气

《Dots 2》的游戏图标看起来和《Dots》很像，作为出自同制作商的同系列游戏，玩法却与前者大相径庭。

《Dots 2》里，所有的小点都在空中随意漂浮着，你在任意处制造一个新的小点，其它的点在靠近它时会自动粘结起来，变大、固定一段时间不移动。当越来越多的点路过时，就会产生连锁反应，使连结点的范围变大。随着关卡的深入，会要求一次连结到更多的点。

整个画面中的小点始终在无规律的自由移动着，就像水里的自由自在游着的小鱼，虽然画面很漂亮，但你永远无法预测它们下一刻会漂向哪里。所以，在哪里制造新点才能达成过关要求，实在是件靠运气的事。





疯狂猜图

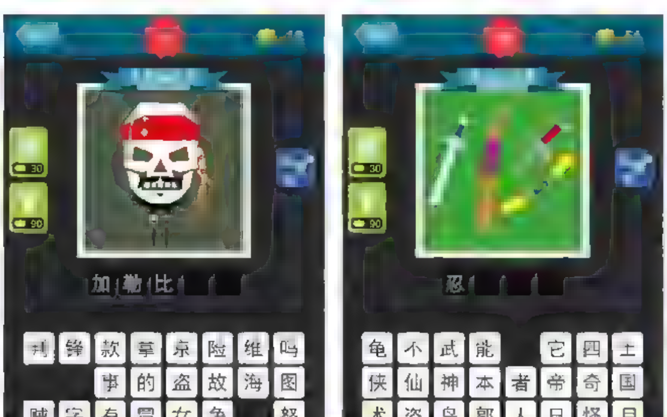
免费/10.2MB/iOS4.3+

类别 你画我猜单机版，家庭游戏

全家一起疯狂

给你一张抽象图，在给出的三行共24个汉字或英文字母中选择正确的字，按照正确顺序，填充到图片下方的空格中。过关得到金币奖励，可用来跳关或获得提示。

内容涉及品牌、电影电视、名人、城市等，知识面含括影视、动漫、历史、地理等各领域。对熟悉相关内容的人来说，一眼就能猜到答案，但对于一无所知的人来说，游戏的难度就大的离谱了。一圈玩下来，让人大呼知识面暴涨。如今网上攻略也已出，不过此游戏最适合的玩法，还是和亲朋好友坐在一起群策群力，共同闯关。经过大家共同努力得到答案的过程，比答案本身更有趣。（据知情人士透露的小道消息称：《电攻》办公室集体沦陷此游戏，某熊怒斥后随即加入了大队伍。）





我的钻石

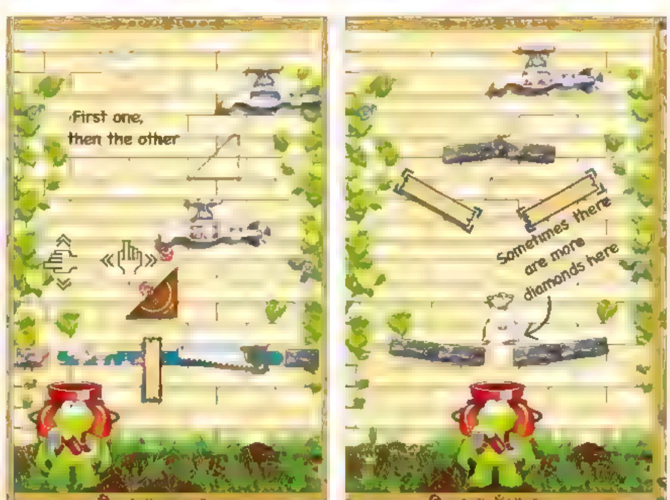
￥6.00/65.5MB/iOS4.3+

类别 路线、益智、小清新

靓丽的路线类益智游戏

《我的钻石》里的主人公是位可爱的外星人。他大老远来到地球，不为入侵，只为收集钻石。不知道为什么，所有的钻石都卡在老奶奶的房间里了。还好有了神奇的水龙头，一切都迎刃而解。只要打开水龙头，钻石就会掉出来，利用关卡中给出的可自由移动位置的障碍物，帮助钻石顺利地全部落入外星人的背篓里而不漏掉。

这款游戏的画面清新、靓丽，钻石全都是粉粉的，不会闪地刺眼。每关里都会有模拟钻石掉落的路线，对如何移动物件的帮助很大。









王国保卫战：前线

￥18.00/169MB/iOS4.3+

暂无

类别 塔防

人气巨作荣誉归来

在此之前，来自乌拉圭的著名游戏开发商 IronHide Games 就已在官方博客中对外宣称，经典塔防作品《王国保卫战》（Kingdom Rush）的续作名称将为《王国保卫战：前线》（Kingdom Rush Frontiers）。随之放出的游戏截图更是吸引了玩家的眼球。

现在，《王国保卫战：前线》终于上线了！满载粉丝们期待的新游一上线便跻身排行榜前列。

玩法依旧，新英雄加盟

2 代延续了 1 代的涂鸦式画风，选关及游戏的画面都与 1 代非常相似。只不过 2 代在画面细节的勾勒上显得更为细致与饱满，立体感更强，同时取消了每关的背景乐，只保留了敌人的惨叫、士兵的口号等我们很熟悉的音效。

2 代的英雄模块与 1 代相比更加完善合理了，我们不但可以清楚的看到该英雄量化后的各项数据，还可以对其数据进行有选择的升级。



2 代中的英雄级别是累积养成的，到游戏后期你每关都会有一个 10 级的英雄，这就使得英雄的作用大大的加强了！2 代中共有 3 个免费英雄（有两个需要逐级解锁）以及 6 个内购英雄，据知情玩家透露，最贵的火龙威力非常强大！



泰坦：逃出塔楼

￥6.00/97.3MB/iOS5.0+

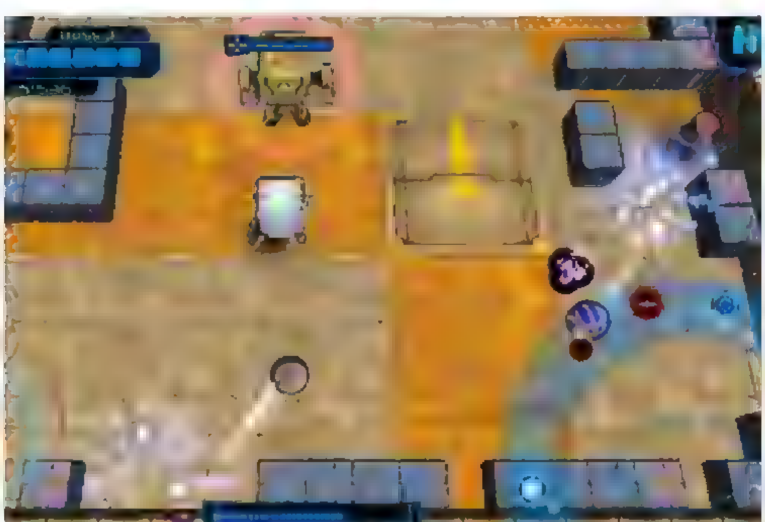
暂无

类别 策略、街机

经典重制，多平台发布

游戏开发商 Anuman Interactive 带来的新作《泰坦：逃出塔楼 Titan: Escape the Tower》，最初由 Titus 工作室于 1989 年发布，登陆雅达利 ST、C64、Amstrad CPC 和 Amiga 平台。故事剧情发生在 2218 年的巨型都市，主角必须搭乘他的囊状载具，为了生存而战。

这是款街机风格的冒险游戏，玩家必须合理运用策略，逃出各种迷宫关卡，当年推出后风靡一时。此次重制版本将登陆 PC、Mac、iOS 和安卓平台。







精彩升级，为生存而战

《泰坦：逃出塔楼 Titan: Escape the Tower》结合了传统策略玩法和物理力学因素，是一款品质上佳的益智游戏。在原作 80 个魔鬼关卡的基础上进行了各种加强，浓浓的街机风格画面在最新游戏技术的改良下更出彩，全新 3D 引擎，重新制作的游戏操作机制，两种不同难度。对 21 世纪的玩家来说，也是款可玩性极强的作品。



男厕所战争

￥6.00/29.4MB/iOS4.3+

暂无

类别 路线规划、模拟经营

一间厕所引发的血案

一群男学生都急着要用厕所，而他们的路线就由你来规划了。随意安排他们的路线，但要算好时间，千万不能让他们彼此撞到，不然就会爆发一场头破血流的大战。最可恶的是，最后还会在地上留下一滩滩怎么洗也洗不掉的血泊。

游戏题材听起来很私密，而其实走的是小可爱路线。固定视角下，看一个个调皮的小男生来来去去，并不会感到什么下流。而“清洗厕所”环节的加入，让游戏给人的感觉更接近模拟经营类。





俄罗斯方块：闪电战

免费/38.9MB/iOS4.3+

免费/41.67MB/安卓2.1+

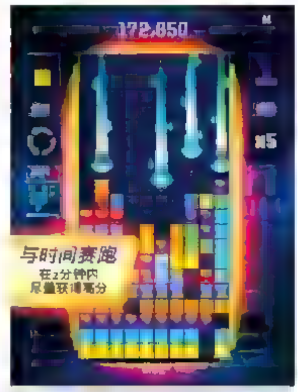
类别 俄罗斯方块、反应力

俄罗斯方块进化体

我只想说：21 世纪，游戏设备进化了，怎么连游戏也进化了？

华丽的游戏界面自然是不能和当年红白机上的像素画面相提并论了，场景也是更豪华、神秘。想当年，玩俄罗斯方块最大的乐趣，就是难度层层递进，无论反应力有多弱，都至少能过个三五关。而这款“闪电战”，每轮都只有 2 分钟。如此短的时间内，玩的就是个眼疾手快、心惊肉跳。

但其实如果模式能更多样就好了。









神偷奶爸：米林拉什

免费/44.7MB/iOS5.0+

暂无

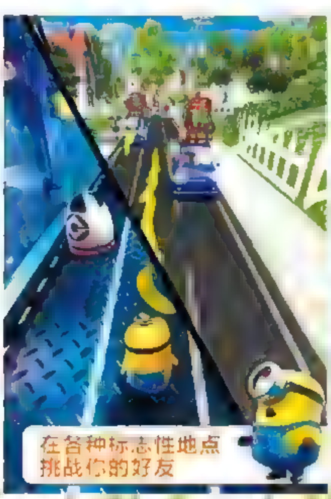
类别 跑酷、小清新

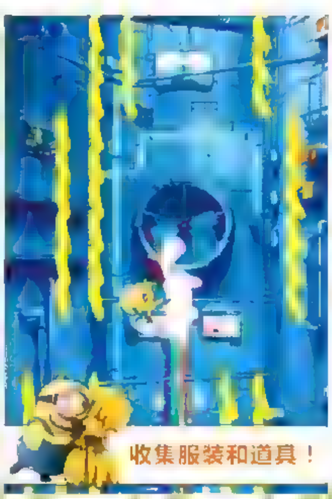
跑出甜甜的香蕉味

《神偷奶爸：米林拉什》是以同名电影《卑鄙的我》为题材改编的跑酷小游戏。

扮演小黄人，在搞笑的快节奏挑战中与他人竞争，打倒你的老板（前任老板？）——超级大反派格鲁！跳跃、飞翔、躲避障碍、收集香蕉、恶作剧，并打败其他反派，赢取“年度小黄人”的称号！

以蓝色背景色调，别有一般小清凉，在炎炎夏日里玩真是再适合不过了。可爱的香蕉小黄人，看着就特别甜。







发条骑士

免费/49MB/iOS4.0+

免费/45.64MB/安卓1.6+

类别 3D、横版跑酷

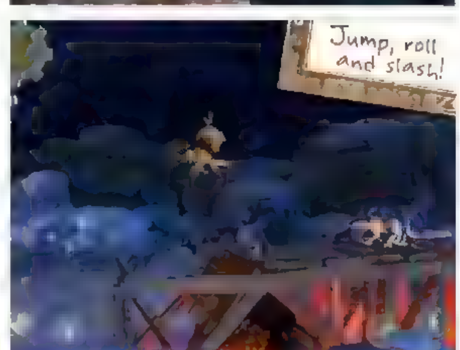
3D 横版跑酷

这是一款横版风格的 3D 角色冒险类的游戏，在 Android 和 iPhone 上同步上市。

游戏的主角就是发条骑士，他需要从邪恶黑骑士的魔掌中救出公主。你可以不断的向前奔跑、跳跃、滚动等方式来躲过各种各样的障碍，并用手中的剑战胜拦路的敌人，最终成功拯救公主。

3D 的画面是游戏最大的看点。不过游戏中的视角随主角的位置自动变化，转角处令人多少有点迷失方向感。







闪耀之星 2

￥18.00/197MB/iOS4.3+

暂无

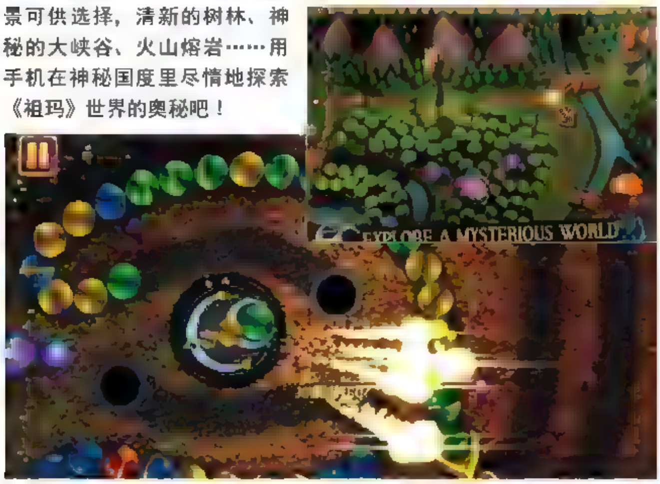
类别 三消、类祖玛游戏

更炫丽的《祖玛》

不管游戏名字有多炫多神秘，都改变不了其类《祖玛》游戏的的本质。玩法自然不用多探讨，参照三消游戏鼻祖《祖玛》即可。小球逼真的画面效果及真实的撞击感，配以立体的音效，让这款游戏出彩。



游戏准备了多种风格的场景可供选择，清新的树林、神秘的大峡谷、火山熔岩……用手机在神秘国度里尽情地探索《祖玛》世界的奥秘吧！





小尼古拉

￥12.00/43.3MB/iOS4.2+

暂无

类别 小清新、跑酷

人气动漫官方改良版游戏

来自 Bulkypix 的跑酷新游，根据动漫《Little Nicholas》系列改编而来。

小淘气尼古拉又惹是生非了！帮助他骑车逃离，不要被“沸汤” 抓住。穿梭在城市中不同的街区，和小淘气尼古拉以及他的小伙伴们一起上演一场狂野追逐！

游戏画面秉承了原著的小清新风格，大脑袋小尼古拉将在城市中无休止地奔跑。可以用各式各样稀奇古怪的衣服和自行车自定义角色，还能解锁小淘气尼古拉的小伙伴们（亚三、偶多、鲁飞和路易丝）。







孤胆车神：维加斯

￥45.00/1.40GB/iOS5.0+

暂无

类别 动作、探索、沙盒游戏

开放世界的新冒险

备受赞誉的开放世界动作系列游戏再推最新篇章，在罪恶都市中开始你的危险新旅程！

这款游戏结合了动作、探索、沙盒、任务等多种元素。玩家将扮演综合格斗拳手，在 80 个动感十足的任务中披荆斩棘。与最狂野的角色们携手合作，应对赛车、综合格斗、屠杀任务等等狂野挑战，更可流连赌场游戏，让庄家倾家荡产，最终掌控整座城市！

HAVOK 物理系统和布娃娃特效，打造惊艳特技。更有燃烧弹、火焰喷射器、电吉他等多种酷炫武器供选，感受狂野的乐趣吧！





我的小马－友谊的魔法

免费/35.6MB/iOS5.0+

免费/17.3MB/安卓2.3+

类别 动作、探索、沙盒游戏

彩虹之上的小马之家

在被禁锢在月亮之中长达数世纪之久后，梦魇之月终于获得了自由并让永恒的黑夜笼罩了 Ponyville！只有 Twilight Sparkle 以及她的好友能将 Ponyville 从她的手中解放出来，并重新把光明和友谊带回到这片大陆上。

这款非常可爱的模拟经营游戏里，你需要建造足够的房间和生活设施让更多的小马住进你的乐园。游戏中包含多个小游戏，让简单的经营之旅不再无聊。





给你十秒钟，告诉我三个音乐游戏！

……

什么？你只能说出《太鼓达人》、《乐动魔方》什么的？！

你以为本大赛会接受这些人尽皆知、就连不玩音乐游戏的人也耳熟能详的烂大街的游戏参赛吗？

选手信息

偶像大师：闪耀祭典



平台：iOS
价格：（日元）￥4,800
　　（≈ RMB ￥309.72）
曲库：765 事务所原创音乐

PSP 人气作品平台移植
萌妹子大集合
超长开场 OVA

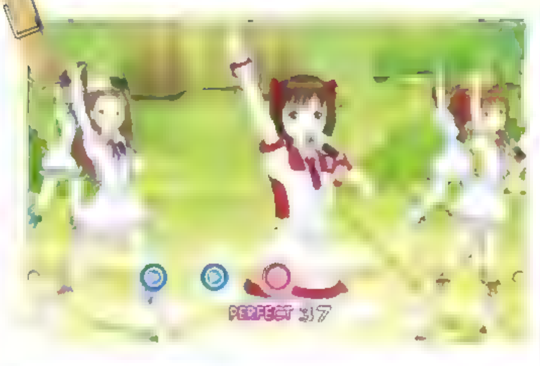
《偶像大师》是南宫梦公司于 2005 年 7 月 26 日于街机平台之上发行的一款养成类游戏，最初的游戏内容是将以各类少女培养成偶像为目标，并通过少女的支持者的多少来决定是否成功。该系列继街机平台成名后，先后向家用机平台、PSP 平台进行移植，并开播了该系列游戏改变的动画。

PSP 上的游戏转变为以节奏为主打，养成为附带的一款游戏。同时，游戏被分为三个不同歌曲、人物、故事的版本同步发售。

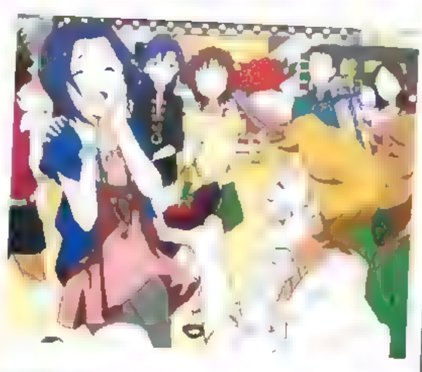
iOS 平台的移植版本完全保留 PSP 版的全部内容，没有新增要素，针对 iOS 进行了全面优化，包括 iPhone 5。三个版本的售价均为 4800 日元。

选手靓照

THE IDOLM@STER SHINY FESTA







评委打分

画面	★★★★★	动画级，还要解释？
音乐	★★★★½	动画级，还要解释？
操作	★★★★½	街机玩过吗？
趣味性	★★★★½	无汉化版是种遗憾
调整分	★★★½	职业声优献声 OVA 有破解版
	★★（黑）	无汉化版、太贵了
综合得分	★★★★★	强烈推荐

导师评语

游戏开场的 OVA 动画，那是相当精彩，可是要不要 23 分钟那么夸张呀？放送量相当于一个单回动画了！一不小心，我还以为自己错下成动画片了！

各种花式的节奏点移动画面，是两三条天梯状滑道的音乐节奏游戏们所不能比的。既然是以玩节奏为主，相对纯养成类游戏来说，语言的障碍不那么显眼了。

选手信息

怪兽音乐会



平台：iOS，安卓
价格：免费（内购收费）
曲库：怪兽音乐

选手标签

美式小清新画风
怪兽养成
自建乐队别样音乐会

选手简介

在这个布满有趣怪物的绿色世界，你可以饲养各种有趣的小怪兽。给他们喂食，让他们给你唱歌。怪兽们都有独特的声音，收集、升级、组合，创造出只属于自己的乐队，让他们为你演奏出意想不到的美妙音乐吧！

每个小岛上都有自己的音乐厅。你需要攒金币建房子，增加更多收入途径，提高攒金币的效率。

选手靓照





评委打分

画面	★★★★☆	略有立体感
音乐	★★★★☆	怪兽乐团很有喜感
操作	★★★★★	容易上手
趣味性	★★★★★	挺好玩
调整分	★	有创意
综合得分	★★★★½	

非常好玩

导师评语

这位选手，其实你是养成游戏吧？不用否认了！你的画面已经出卖你了！不要以为派出你家小怪兽合唱团哼点滑稽的曲调我就会承认这是音乐游戏的！毫无疑问你已被剥夺比赛资格！

……

别求情了，就算你家怪兽会拉小提琴也没用！（至少穿上比基尼来看看嘛……）

选手靓照





选手信息

节奏大师



平台：iOS，安卓
价格：免费（内购收费）
曲库：海量流行乐曲

选手标签

QQ好友互动
免费歌曲每周更新
中国区免费金榜第一名

选手简介

《节奏大师》是腾讯在iOS与Android平台上同步推出一款绿色游戏。

游戏方式以传统下落式音符玩法为核心玩法，在传统敲击音符玩法基础上加入滑动音符，游戏过程中单键敲击与滑动屏幕的操作方式更容易让玩家体验到演奏音乐的乐趣。

评委打分

画面	★★★★☆	普通的精美程度
音乐	★★★★★	该有的音乐都有了
操作	★★★★☆	操作选项很丰富
趣味性	★★★★☆	好玩
调整分	★	周周有新歌
综合得分	★★★★☆	

值得一玩

导师评语

好吧，本导师食言了。本次大赛还是接受了个别人气职业选手的报名。谁叫人家是国货呢？

不断补充的乐库是此选手的一大优势，玩家互动做的也不错。经检验，一些曲目的音质比QQ音乐播放器上的免费歌曲的音质还要好。是否把这游戏当播放器使用也不错呢？

选手信息

最终幻想：节奏剧场

平台：iOS
价格：免费（内购收费）
曲库：FF 系列游戏原声

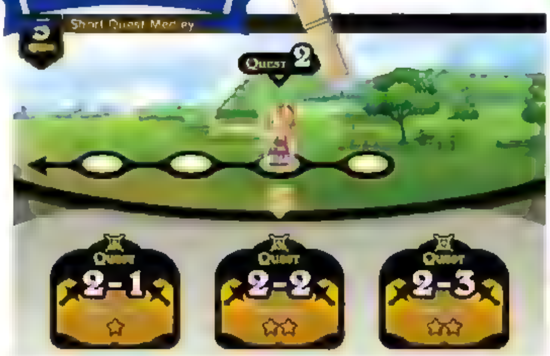
选手标签

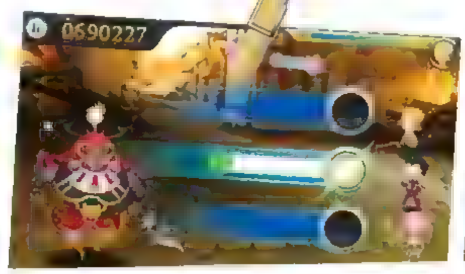
《最终幻想》原声音乐
卡片收集
来自 3DS 的移植版

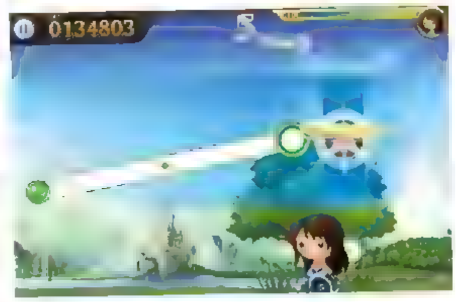
选手简介

《最终幻想：节奏剧场》是一款以最终幻想系列主题曲和人气角色为卖点的音乐演奏游戏。游戏收录了历代许多经典曲目，包括各类 BGM 和主题歌。历代最终幻想主人公会在游戏中登场，再现一些会令粉丝们热血沸腾或泪流满面的场景和镜头。

选手靓照







评委打分

画面	★★★★☆	普通的精美程度
音乐	★★★★★	游戏原声
操作	★★★★☆	操作选项很丰富
趣味性	★★★★☆	回忆是最大的乐趣

调整分

★★ 破解版最高/经典游戏场景再现

★★（黑） 内购无敌了/非完全移植版

综合得分 ★★★★☆

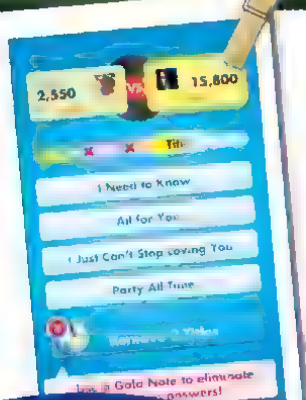
值得一玩

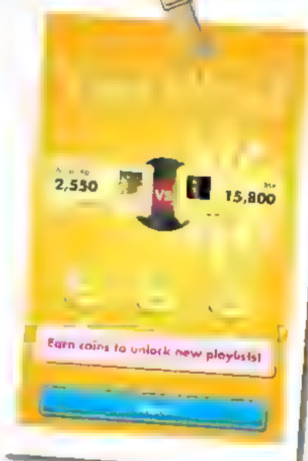
导师评语

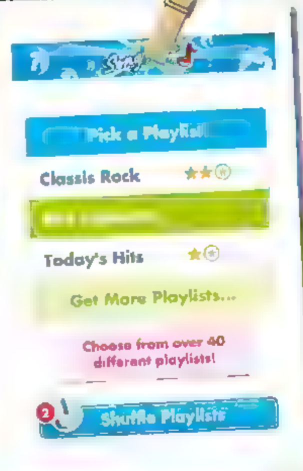
这个游戏根本就是本《最终幻想》系列游戏的怀旧簿！

令人泪流满面的不仅是那些充满回忆的角色及场面，还有霸气侧漏的内购。送的免费曲目只有两首啊喂！没有上千块大洋玩不了整个游戏啊你妹！

选手靓照







选手信息

SongPop

平台：iOS，安卓
价格：￥12.00
曲库：欧美流行乐

选手标签

立体版你“唱”我猜
联机互动

选手简介

此游戏旨在检验你对流行歌曲的了解情况，堪称音乐界的《Draw Something》。

你可以邀请朋友或者任意对手快速回答有关歌手或者歌曲的多项选择题，你需要从一系列音乐流派或者播放清单中选择歌曲，每轮将会播放 5 首歌曲，你必须回答歌是谁唱的，歌曲名是什么。

游戏会追踪你的胜负情况，胜出可赢得 3 个硬币。

评委打分

画面	★★★★☆	简洁清爽无广告
音乐	★★★★☆	音乐类型很丰富
操作	★★★★☆	简单易懂
趣味性	★★★★☆	好玩

调整分

★ 游戏概念很有创意/

★（黑） 无中文歌/

综合得分 ★★★★☆

值得一玩

导师评语

这位选手，你是不是也跑错片场了？其实你是《你画我猜》的兄弟吧……

玩腻了《你画我猜》，又对英文歌比较熟悉的同学们，可以来试试这个更有立体感的互动猜谜游戏。安卓版本免费又无广告！

选手信息

少女时代 SHAKE

平台：iOS（需越狱），安卓
价格：免费（内购收费）
曲库：少女时代专辑

选手标签

偶像光环　卡牌收集
宅男福利　国际友人
模拟养成

选手简介

游戏中不仅有传统游戏的“轻敲”方式，也提供一种新型“摇－旋”模式，这是由dooub开发的一种无停顿姿势技术。“摇　旋”模式为游戏带来全新体验，让你可有DJ摆弄唱机转盘的感觉。

选手靓照







评委打分

画面	★★★★½	粉粉的还不错
音乐	★★★★☆	喜欢
操作	★★☆☆☆	坑爹
趣味性	★★★☆☆	因人而异

调整分

★★ 国际友人 内附未公开照片

★（黑） 内购太流氓了！

综合得分 ★★★½☆

随便玩玩

导师评语

操作太复杂，指示太含蓄。
韩语无能，内购太无节操了！
暖色系画面很有爱，卡片收集加分

选手信息

节拍神偷

平台：iOS
价格：￥18.00
曲库：神秘的爵士乐

选手标签

典型的欧美式画风
节奏爬楼　规划路线
美式幽默的剧情

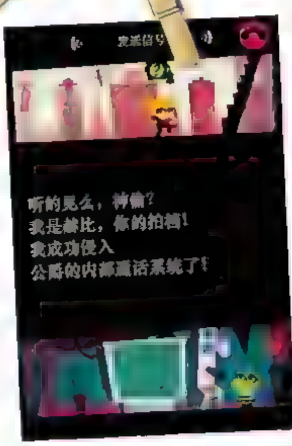
选手简介

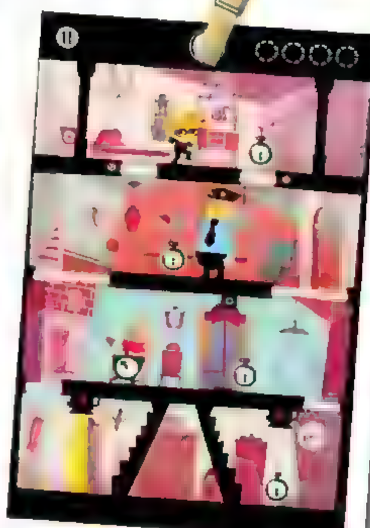
世界上所有的钟表全部被“黑恶势力”冯·钟脸男爵窃取，整个世界陷入了混乱之中。玩家将扮演“侠偷”要把这些钟表都偷回来，恢复世界秩序。

游戏的操作方式很简单，就是随着音乐的节拍按触屏幕，就可以让神偷进行移动、上楼梯和转身之类的行动。注意，只听音乐节奏有时候是会出错的。

选手靓照







评委打分

画面	★★★½☆	美式卡通风
音乐	★★★★☆	节奏感很强
操作	★★★½☆	简单不易懂
趣味性	★★★★☆	好玩

调整分

★★ 剧情出彩 无内购

★（黑） 操作需要自己研究

综合得分 ★★★★☆

值得一玩

导师评语

音乐很比剧情还幽默，回归童心之作
没有时间限制这点，让玩家有足够的时间来熟悉音乐的节奏
让人心情舒畅的好游戏



WWDC2013 举行

iOS 7 苹果新系统 iOS7 发布

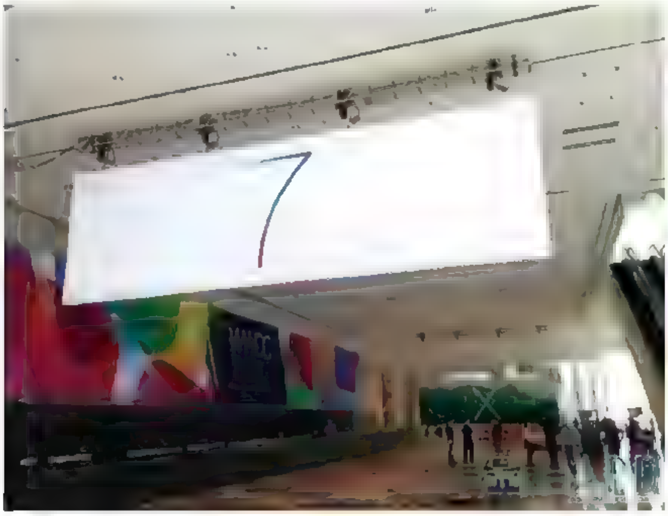


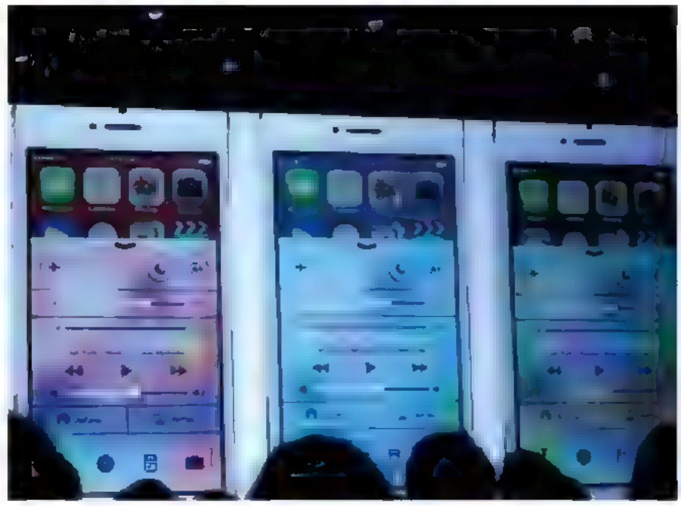
北京时间 2013 年 6 月 10 日，苹果公司在美国旧金山芳草地艺术中心召开的 WWDC 全球开发者大会上，发布了最新一代操作系统 iOS7。

作为 iOS6 的继任者，iOS 7 在上一代 iOS 操作系统的基础上有了很大的改进。它不仅采用了全新的应用图标，还重新设计了内置应用、锁屏界面以及通知中心等。iOS 7 还采用了 AirDrop 作为分享的方式之一并改进了多任务能力。

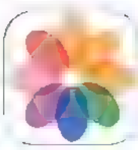
WWDC 会场上打出的 iOS 7 横幅表明，苹果公司将在明晚更新移动端新系统已经非常确定。会场另一个横幅“X”则是 Mac OS X 的意思，即传闻中的 OS X 10.9 即将出现。

作为今年 WWDC 大会最重要的产品，iOS 7对用户界面进行了重新设计，采用扁平化风格，完全颠覆了用户对 iOS 的印象。就连苹果 CEO 蒂姆·库克（Tim Cook）也表示：“iOS 7是有史以来最大的改变。”

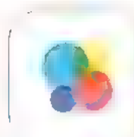




经过全新设计的 iOS 7



新扁平设计、网格、3D 层和手势



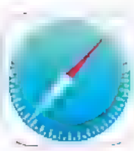
视差效果



控制中心



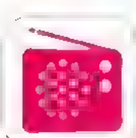
多任务处理



新 Siri



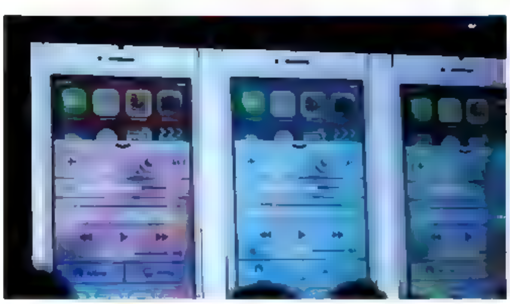
汽车整合



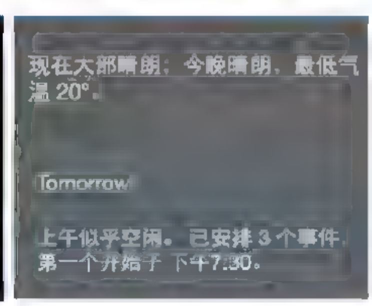
新音乐 APP



其它功能

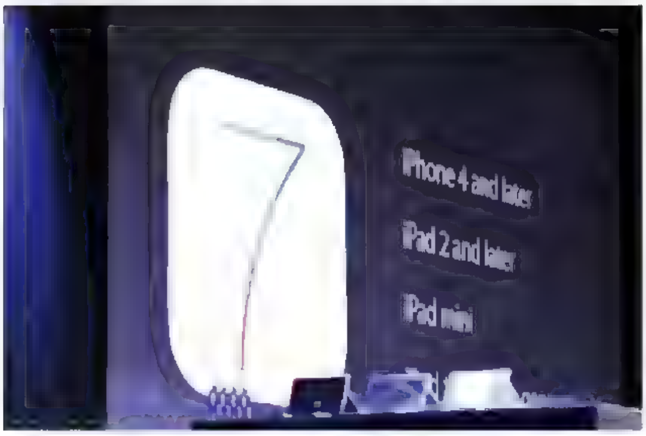






业界评论不高，吐槽声四起

众多新功能老机型无法使用



以下是 iOS 7 兼容性解析：

文件分享功能 AirDrop：

仅支持 iPhone 5、iPad 4、iPad Mini 以及 iPod Touch 5。而且用户需要有 iCloud 账户才能够使用。

语音助理 Siri：

支持 iPhone 4S 及以上机型，第三代 iPad 及以上机型，iPad Mini 以及 iPod Touch 5。

全景拍照 Panorama：

支持 iPhone 4S、iPhone 5 以及 iPod Touch 5，遗憾的是，所有 iPad 都不能享受这款应用。

Square、视频格式以及滑动捕获功能：

支持 iPhone 4 及以上机型，第三代 iPad 及以上机型、iPad Mini 以及 iPod Touch 5。

相机滤镜：

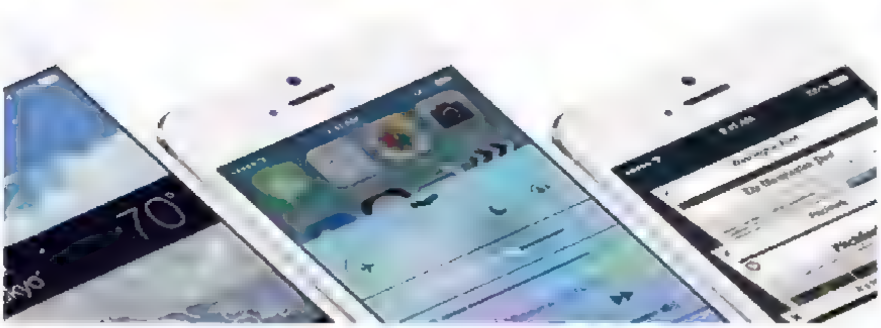
仅支持 iPhone 5 以及 iPod Touch 5。

照片过滤：

支持 iPhone 4 及以上机型，第三代 iPad 及以上机型。

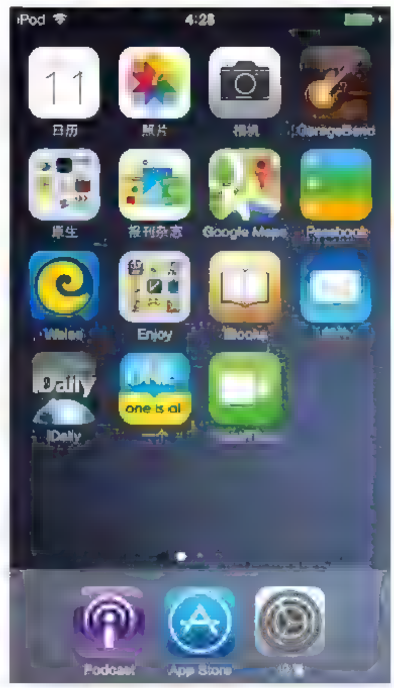
流媒体服务 iTunes Radio：

支持所有能够升级到 iOS 7 的机型设备。



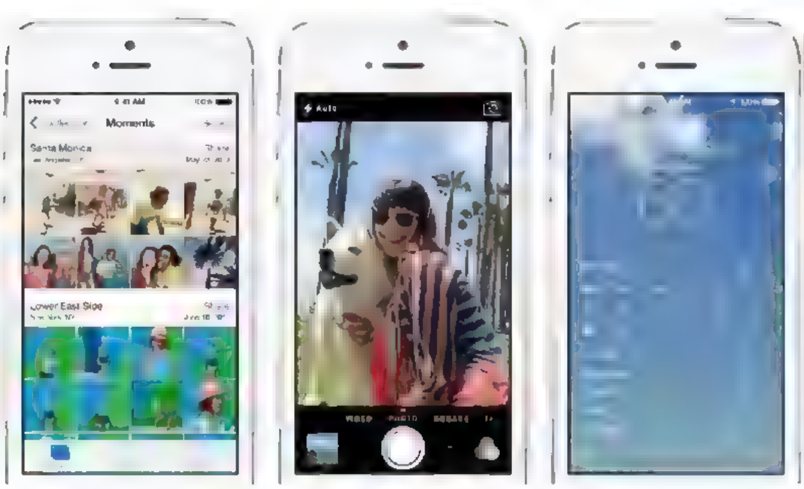
机型 功能	iPhone 4	iPhone 4S	iPhone 5	iTouch 5	iPad 2	iPad 3	iPad 4	iPad Mini
AirDrop	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓
Siri	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
Panorama	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗
Square、视频格式以及滑动捕获功能	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
相机滤镜	✗	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗
照片过滤	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
iTunes Radio	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

注：✗为不支持 ✓为支持



你没有看错，这的确是 OS，说实话刚进入界面的时候我已经震惊了Σ(° △ °|||)︴

这设置的齿轮图标是想干吗？变形金刚吗？？可以再丑点儿吗？？



漏洞百出？找茬达人先行

中新网 6 月 14 日据福布斯中文网报道，在苹果 iOS 7 问世 48 小时候，就有人找到了可以突破安全保护的漏洞。

周三，住在西班牙特内里费岛的 36 岁 iPhone 用户何塞·罗德里格斯（Jose Rodriguez）给我发来视频，展示了如何只用几秒钟时间绕过苹果 iOS 7 beta 版锁屏界面。先进入 iOS 控制台打开计算器应用，然后再打开手机摄像头，这时你无需知晓密码，就可以对设备上的照片进行访问、删除、经邮件发送、上传或发布到 Twitter 等操作。

iOS 7 beta 存在漏洞并不奇怪。目前它只对拥有开发者账号的群体开放，而据那些已经体验过的人称，该系统漏洞百出。苹果很有可能在正式发布新版操作系统之前修复该漏洞。

全新桌面系统 OS X Mavericks



最新的桌面系统名称为"Mavericks"，是以加州著名的冲浪景点名称命名。

Mavericks 增加的新功能也不少，亮点多多的 FinderTabs，用户在操作时可新增标签页，还可以为文件标注新标签，这样做可以增加搜索效率。Tabs 的标签快捷菜单可加在 Finder 的左侧栏。



更换电池、芯片与系统的 MacBook Air



本次发布的新版 MacBook Air 采用了最新的 Haswell 处理器，最大亮点是其续航能力有很大提升，苹果宣称该产品续航能力可达一天，13 寸版本为 12 个小时，11 寸版本则为 9 个小时。

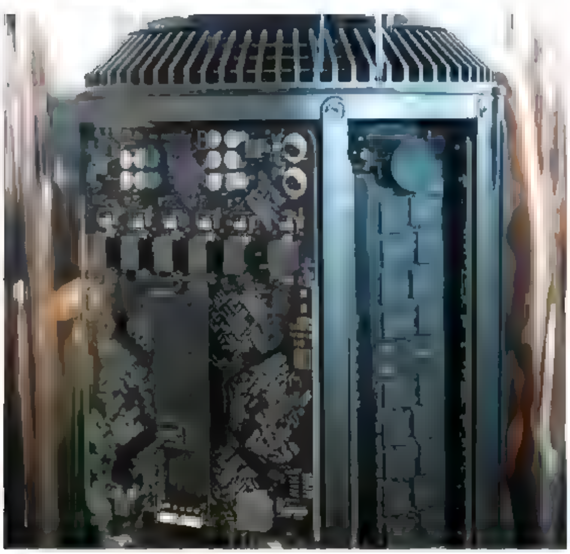
但是苹果并未给新版 MacBook Air 配备 Retina 屏幕，这让众多网友感到遗憾。



圆柱造型的 Mac Pro 主机

新版 Mac Pro 主机最让人印象深刻莫过于它的"桶状"身材，而它的配置也达到了强劲的地步。

它搭载了 12 核心 256 位 Intel Xeon 处理器，配以 1,866MHz DDR3 ECC 高速缓存，拥有四个 USB3.0 与六个 Thunderbolt 2 端口（该端口有 20Gbps 传输带宽），搭载了双 AMD FirePro 显示芯片的缘故，新版 Mac Pro 可提供 4K 显示输出，为用户带来全新体验，据悉该产品会在年底推出，并未公布具体售价。





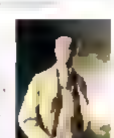


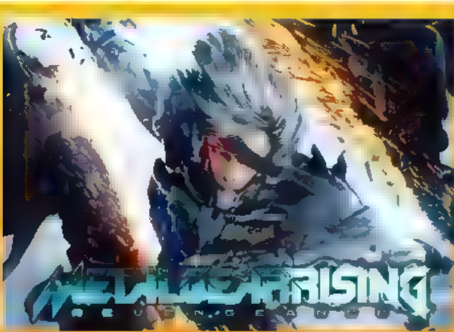
7 月绝世内测











合金装备崛起：复仇

■编：阿宅　　■美：grass

动作游戏 ACT

游戏特点 经典续作、清爽的战斗风格

适宜人群 梦想拯救世界的少年

PC 版终于来了！变成半机械忍者的 Raiden 终于来了。虽然一半的肉身已经不是人类了，但是依旧拉风帅气。

科乐美电子娱乐公司早前宣布，发布游戏的 windows PC 版的数字下载版本。由 Kojima Productions 和 PlatinumGames 共同开发，本作以前所未有的动作体验将著名的《合金装备》带入一个全新的令人兴奋的领域。根据其新闻公告，这部游戏聚集了世界上两个最好的两个开发力量，并且让他们共同合作，以创造一种全新体验为目标，将纯粹的动作和史诗般的故事情节中的最好元素相结合，并将之放在广袤的《合金装备》宇宙中。本作将 Raiden 作为主角，他从小时候的一个童子军战士变成了具有强化控制力的杀人机器，充满了烦恼，并且配备了一把削铁如泥的武士刀。

潜入游戏→动作游戏

系统入门

白金小组的游戏有这么几个特点：流畅的动作、華丽的招式、极具想象力的 QTE 演出方式，还有上手不算容易的系统。

以下是不知道也没什么知道了玩起来更舒服的一些个系统，这样的游戏阿宅强烈建议大家还是插个手柄来玩，不然肯定不会爽。

关于自由斩击模式（以下切瓜）：按住 L1/LT 键能进入斩击模式，此时可以用右摇杆自由选择切割的方向，保持选择的方向松开即可切。或者按 X/ 方块出横斩，Y/ 三角出纵斩。能量槽在一定程度以上时候发动时会进入慢动作时间，具体是在能量槽变蓝之后发动即可。否则只会是原地摆姿势越肩砍而已。

关于斩夺：特定时间下发动慢动作自由斩击模式（为方便简称蓝切瓜）敌人身上会出现红框，砍中会出现 QTE 提示（B/ 圆圈），完成后自动补满体力电力。斩夺框出现时间因人而异。连击敌人的时候偶尔会出现敌人后仰时间变长的时候，此时发动切瓜即可出框。但不够明显。QTE（YB/ 三角圆圈）之后发动切瓜必出

非斩夺模式：攻击敌人各部位到一定程度会发现敌人显出透明的蓝色。此时发动切瓜的话可以把蓝色部分切掉。但不一定会出现斩夺的红框。

忍者跑

RT/R1 按住配合方向键即可快速移动。对大多数场景都可以直接翻越过去，对正面的子弹系攻击无敌，无法防御榴弹或更大的炮弹。忍者跑途中按 X/ 方块是跑动连斩，Y/ 三角是滑铲。滑铲对低级杂兵能直接打出红框，但是受到伤害必定为大伤害。

连续技的意义：由于是白金工作室的东西很多部分沿用了魔女招式设计的思路，即衔接技和硬直技。衔接技出招快，但很少能打出硬直。能量回收率不俗，使用时需要注意来自敌人的反击，因为此时敌人处于刚体状态。硬直技对于少数大型杂兵之外几乎都可以直接将敌人打成红框。连续技的另一个意义是回收发动切瓜用的能量。如前文所述，普通切瓜纯属找死，因此应尽量发动较为安全的蓝切瓜。

副武器

除了雷电主武器刀之外还能捡到多姿多彩的副武器。其中油桶、纸箱、遥控手雷这种明显是潜入模式下专用的道具玩过 MGS 的应该能更快上手。

其余有射击系的武器几乎都是能够一击让敌人变蓝。比较典型的就是 [illegible] 那里捡到的 RPG。使用方法是按住 LB/L2 再按 RB/R2。轻点 LB/L2 能直接扔出去。手雷系的和枪械系的默认准星都是在屏幕中间。有 FPS 基础的人一定知道是什么。

此外，boss 那里也能得到武器，同样是进入装备菜单进行装备。装备完成之后，三角键会变成格斗系副武器攻击键。

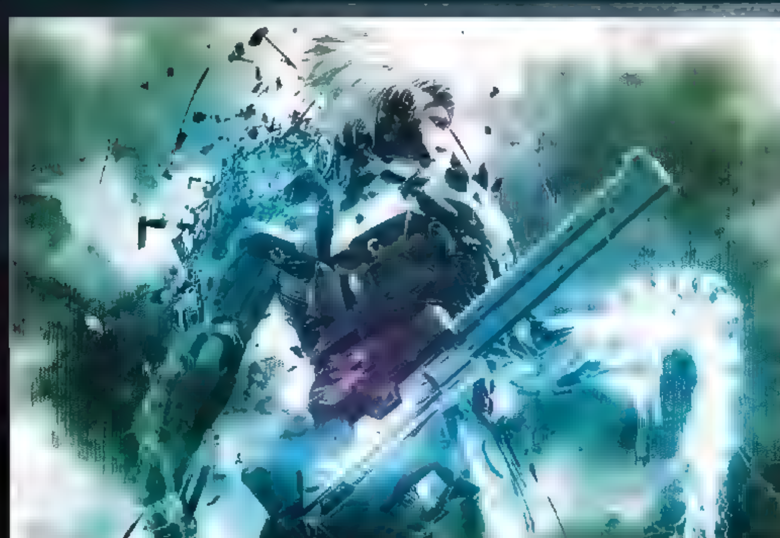
BOSS 武器介绍：

月光棍：击破 boss：Mistral 后获得。攻击频率高，攻速快，范围大群体战的不二选择。缺点是招式大部分都为衔接技，硬直技略少。

战术叉：击破 boss：磁力怪（名字忘了）之后获得。特殊武器，使用后可以长时间麻痹敌人。敌人体积越大越有效。甚至可以当作牵引和拖拽的方式。

巨型剪：击破 boss：Sundowner 攻击力很大，攻击频率很低，距离适中，可以蓄力，蓄力之后的伤害比较夸张。赌博性质很重的一种武器。

村正刀：通关一次才能拿到的自然不可小视，这把不是副武器，是可以取代 HF 刀的主武器。招式和 HF 刀共通，但需要另外强化。



关于防守

防御、弹反的出法是推摇杆敌人攻击的方向 +X/ 方块。区别在于弹反成功雷电会自动还一刀，这一刀攻击力不俗，同时自带全身无敌，距离还不算短。可谓是 MGRR 系统的精髓。成功之后的爽快感满点。时机不对的话会变成防御，硬直大，无法直接攻击。但是依然可以继续按键防御。

闪避：本作的闪避名字叫做“攻防一体”，需要购买。出法是 X+A（方块 + 叉）效果是快速砍一刀同时后退。无敌时间很长、无硬直、之后可以直接跟连续技是此招的特点。缺点是需要启动时间，因此需要对对手的招式进行一定程度上的预判。部分敌人会采取延迟出招的方式抓攻防一体的硬直给你伤害。比如大猩猩的熊抱等。

敌人招式的闪光提示：敌人出招之前会有闪光提示，红光代表可以防御 / 弹反，黄光代表无法进行防御 / 弹反，只能使用攻防一体闪开。请根据颜色选择对应的方式。

成长顺序推荐：首先请先购买技能：“攻防一体”。理由之前已经说过。然后把能量槽尽量加满，否则某些 boss 需要你神操作才能过去。加满能量槽能舒服不少。接下来推荐先加武器攻击力，剩下的加能量吸收能力。有剩余的话可以考虑补充招式。





合金装备史

有些童鞋虽然玩过或听过这个系列的游戏，但是不一定对整个游戏的来龙去脉有所了解。

合金装备 3 食蛇者

游戏平台：PS2 2004 年

剧情概括：

二战结束后，世界逐渐分裂为东西方两大势力，美苏两个超级大国开始对峙，冷战开始！

美国为了应付冷战的谍报任务，The Boss 成立了特种部队 Fox Unit。不久后苏联也为了应付冷战的谍报任务，成立了特种部队 Hound Unit。1963 年 Metal Gear 的主体开发完成，并被制造出来了。此时在苏联 GRU 上校认为时机成熟准备叛乱，目标为夺取 Metal Gear，妄图来征服世界，计划绑架苏联科学家，Metal Gear 的研发者－索科洛夫博士。而索科洛夫博士则美国提出求救，Snake 临危授命，空降到诺亚斯克山区，降落到地面后正式开始“正义作战行动”，任务目标为确保索科洛夫博士的安全并将其成功带回来。但是任务失败了，而且更糟的是 GRU 上校 Thunderbolt 发射了 The Boss 带来的两颗自带手持发射装置的微型核弹。核弹爆炸引起苏联的震动，接着 The Boss 被美国出卖，核弹爆炸所引起的一切责任都推到 The Boss 头上，成为世界的罪人。第一次任务未完成，Snake 又被安排了新任务，被安排去了解这场危机，解决掉这其中所有对美国不利的人，因为将要面对的敌人中有 The Boss 创立的眼镜蛇特种部队，行动代号取名“食蛇者”。任务中又邂逅了另一名间谍 EVA。在 EVA 的帮助下，Snake 成功潜入基地，消灭了眼镜蛇部队，摧毁了 Metal Gear，最后忍痛杀了自己心爱的人 The Boss，回国后被授予”Big Boss“称号。

这时的 Big Boss 才醒悟到这一切是一个骗局，他想好了自己以后该走的路，就是不要相信，并继承了 The Boss 的意志，就是要靠要用强硬的手段再让东西方统一。Big Boss 后来成立了 Fox Hound，开始用自己的意志来处理世界上的各种争端。

合金装备 Metal Gear

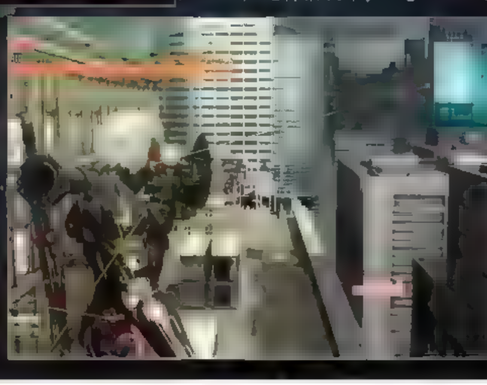
游戏平台：MSX2、FC 1987 年

剧情概括

1995 年，核武器的阴影开始在全世界范围内扩散，整个世界笼罩在这种不安的阴云之下。在南非中部，发生军事暴动，一支不明身份的雇佣兵部队占领了一个叫“Outer Heaven”的军事基地，特种部队 Fox Hound 随即派出了特工 Grey Fox 前去调查，后渺无音讯。

在这种情况下，Big Boss 之子（克隆），Fox Hound 特工 "Solid Snake" 正式出场，在接到上级任务指令，单枪匹马的潜入非洲中部的恐怖分子要塞 "Outer Heaven"。任务是摧毁 "Metal Gear"，所谓的巨型核搭载战车，海陆空作战核武器。在执行任务过程中，Snake 竟然地发现 "Outer Heaven" 的首领竟然是 Fox Hound 的创建者兼最高指挥官 Big Boss，而且 Snake 还要独自面对 Big Boss 身边背叛他的 Fox Hound 的前战友。经过惊心动魄的苦战，Big Boss 最终还是倒下了，Snake 拯救了世界，任务过后便一个人孤独地在阿拉斯加隐居。





合金装备 固蛇

游戏平台：MSX2 1990 年

剧情概括：

随着美苏关系缓和，国际局势区域冷却，世界军事力量进入了互相压制的时代。

1999 年，在中东某国突发暴动，Zanzibar（桑吉巴尔岛）上的一个军事管制临时，突袭了世界各国的"核武器临时安置库"，夺取了那些并未来得及按照和平条约销毁的核武器。这样一来便成为了世界上唯一用有核武器的国家，对世界范围内造成了严重的核威胁。

同年，Marv 博士被 Zanzibar 的武装力量所绑架，因为 Marv 博士发现研发了一种叫做 Oilix 的微生物，一种能精练石油的细菌。Zanzibar 力图通控制过核武器和"Oilix"控制达成其控制全球的军事目的。对于 Zanzibar 的核武器威胁，为了世界的和平与稳定，避免一场核危机即将爆发，Fox Hound 特种部队临危授命再次出动。

在上次的 Outer Heaven 的事件中被 Big Boss 出卖 Fox Hound 特种部队又回到了新司令官 Roy Campbell 手中，在其召唤下，已经退役 Solid Snake 再次接受了任务。

任务目的是潜入 Zanzibar Land，救出 Marv 博士和销毁新型的 Metal Gear。Snake 独自潜入了 Zanzibar，然而在任务中，Snake 发现了 Zanzibar's 组织的首领竟然是前 Fox Hound 的队友 Grey Fox。经过苦战，Snake 终将这昔日的战友亲手打败。然而事件还没完，Snake 和 Big Boss 再度相遇，从塞外天国的火焰中生还的 Big Boss，并驾驶着新型的 Metal Gear 回来了！经过一番苦战，Snake 终于亲手韧了自己的老爸。任务完成后，Snake 再度退出了 Fox Hound 部队，独自隐居在偏远的阿拉斯加山双子湖地区。





合金装备 索利德

Metal Gear Solid（事件代号：Shadow Moses- 影子摩西岛）

游戏平台：PS 1998 年 /NGC 变蛇

剧情概括：

2005 年，在 Shadow Moses 事件中，在位于影子摩西岛的核武器废除基地正在举行的演习的高科技特种部队 Fox Hound 突然发起武装暴动，当时的 Fox Hound 已经成为了一支反恐部队。其队员，都经过严格检测筛选，具有优秀战士 DNA 的最精锐部队，这支强悍的作战部队队员，甚至被灌以超人称号。

Fox Hound 武装控制了阿拉斯加海域上的 Shadow Moses 岛，抢夺了新的 Metal Gear"REX"，并以发射核弹作为要挟，要求得到 20 世纪最强战士 Big Boss 的遗体和 10 亿美圆。这是历史上规模最大的恐怖行动。应美国的请求，Fox Hound 的旧任指挥官－陆军上校 Roy Campbell 作为解决此次事件的总指挥官，由他召回在已经阿拉斯加隐居的传说之战士"Solid Snake"，来完成最后一次被认为不可能完成的任务。任务目的是在 24 小时内，解救被作为人质的 Darpa 局长唐纳德－安德森与 Armstech 公司总裁肯尼斯－贝克，打击暴动的 Fox Hound，解除他们的武装与 Metal Gear 的核威胁！

Snake 这一次潜入到基地的核心，Snake 发现叛变武装的首领是 Liquid Snake，Liquid 身边的是 Fox Hound 部队里最顶尖的成员，gunslinging torture、左轮、心理螳螂、乌鸦、狙击狼、伪装大师章鱼。而 Liquid Snake 的目的就是企图得到 Big Boss 后，通过基因技术，筛选那"传说中的战士"的基因，实现优化 DNA 精锐战士部队的量产化。

在行动中，Snake 得到了 Hal Emmerich 博士的协助，Hal Emmerich 博士（代号 Otacon）曾经参与过合金装备的研制工作。任务中 Snake 不幸被捕，却意外邂逅了坎贝尔上校的侄女－Meryl，帮助 Snake 成功越狱，任务后成为了 Snake 的爱人。另外，Snake 还遇到了个神秘忍者。其实神秘忍者的真正身份是 Sanke 的 Fox Hound 战友－Grey Fox，也是在 Zanzibar Island（桑吉巴尔岛）事件中投靠 Big Boss 的 Fox Hound 成员。不过，他这一次来是要助 Snake 一臂之力的。在 Fox 的帮助下，Snake 成功地摧毁了 Rex，Fox 光荣牺牲。最后 Snake 找到了恐怖组织的首脑 Liquid。Solid Snake 和 Liquid Snake 两人都带有 20 世纪最完美的战士 Big Boss 的基因。他们两人之间展开了一场激烈拼杀。最后还是 Snake 击败了 Liquid。任务完成之后，Snake 和 Meryl 一起消失在阿拉斯加的冰天雪地中，传为经典！



合金装备 2 自由之子

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

游戏平台：PS2 2001 年

剧情概括：

2007 年，经过上次影子摩西岛事件后，Snake 加入了国际性组织，与 Otacon 博士合作调查新型 Metal Gear 的详细资料，并向全世界发表以阻止其生产。Snake 潜入停泊在港口的美军的一部运载着新型 Metal Gear 的油轮内，搜寻所需的资料。但是上船后不久就发生了突发事件，军舰被一伙似乎是俄军的武装组织占领，Snake 从望远镜里面看见武装中其中一人是苏联 GRU 的上校 Gurlukovich。随后 Snake 先是和武装成员，Gurlukovich 的女儿 Olga 展开枪战，后终于找到了新型号的 METAL GEAR RAY。找到 Metal Gear Ray 后，便用手持数码相机拍照作为证据。利用电脑将照片传送给了 Otacon。就在这时 Ocelot 也杀出，而 Ocelot 的体内似乎存在着 Liquid 的意志。Ocelot 成功地将 Metal Gear Ray 夺走，破坏了油轮，Snake 也消失在茫茫大海之中，生死未卜。

2009 年，在 Metal Gear Ray 被夺走的“TANKER 事件”后两年，美国总统和一批政要被恐怖分子 Dead cell 绑架在一个名为 Big Shell 的海上装置上，并索要 30 亿美元，否则除了杀死全数人质外，还会将 Big Shell 炸毁，令该处的有毒废料严重污染海洋。为了解决此绑架事件，派出代号为“RAIDEN”的特工。

雷电成功地潜入，碰到了由 Snake 假拌的 Pliskin，完成了拆除 C4 的艰巨任务。在和总统见面后得知不少关于这次事件的真相，此次绑架事件的首领为 Solidus snake——Big Boss 又一个克隆体，而且竟然是自己的养父。为了阻止新型 Metal Gear “Arsenal Gear”的启动，Raiden 从总统手上接过载有病毒程序的光碟，以及奉命寻找 Arsenal Gear 主程序员之一的 Emma，以阻止发生核弹危机。后来 Raiden 找到了 Otacon 的妹妹 Emma，可惜病毒战术未能生效，最后还是没有阻止得了 Arsenal Gear 的启动，而 Emma 在哥哥 Otacon 身边死去。

Arsenal Gear 终于还是启动，而 Raiden 也被由 Olga 假扮的“X 先生”抓到 Sodlius 处。但随后又得到 Olga 的帮助，Raiden 成功逃出。

在消灭了许多量产型 Metal Gear 后，Raiden 和 Solidus 展开了大决战，并最终将 Solidus 击败。

实际上，雷电是“爱国者”组织 S3 计划的核心，S3 的真正含义是 Selection for Societal Sanity（民智选择），其真正意图是控制人类的思想。雷电在 BIG SHELL 中的行动是 S3 的最后一步，经过雷电的整个战斗过程，爱国者组织已经完成了 S3 计划的最后信息收集。







合金装备 4：爱国者之枪

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

游戏平台：PS3 2008 年

剧情概括：

2014 年，在“大贝壳事件”（Metal Gear Solid 2 里面的钻油平台事件）之后 5 年，武装介入异国油田的约束开始放缓，刺激私人军事公司 Private Military Companies（PMCs）为了商业目的去进行代理战争，使得战争成为世界上的一种崭新经济体系。当时世界上存在着五大 PMCs，分别是祷念螳螂（美国）、山猫钩爪（俄罗斯）、Werewolf/狼人军团（美国）、武装章鱼（法国）、渡鸦之剑（美国），但事实上这五大 PMC 背后的母公司是液体山猫所拥有的“世外方舟”。将纳米机械植入士兵体内后则对于加强士兵的管理、战斗能力、忠诚作用显著，战场上使用的士兵纳米机械管理系统称为“爱国者之子”。液体山猫欲利用破坏 SOP 引发起一场武装破坏，且“世外方舟”已经积聚了可与美国政府匹敌的力量，世界即将落入危机，于是故事在罗伊坎贝尔请求老蛇进入中东抹杀液体山猫展开了序幕……游戏任务在五个地方进行：中东，南美，东欧，夏德莫树斯岛，以及战舰“世外方舟”。

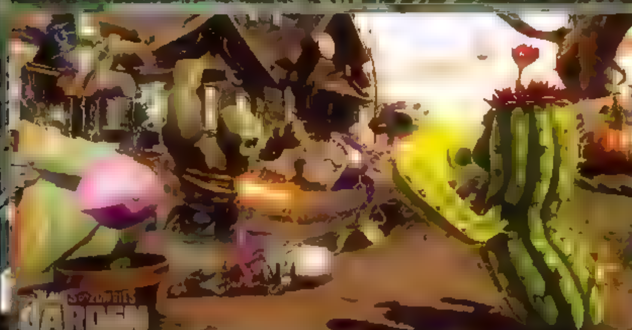
植物大战僵尸：花园战争

编：阿宅　美：咖啡

游戏类型 第三人称射击　发售日期 2013 年 9 月 1 日
游戏特点 3D 游戏、旧作创新
适宜人群 所有玩家

终极之战为脑浆，即将推出的游戏机和 PC！植物大战僵尸是一个爆炸性的新的行动体验挖成的战壕。与您的朋友和以合作社和多人行动，播下胜利的种子！



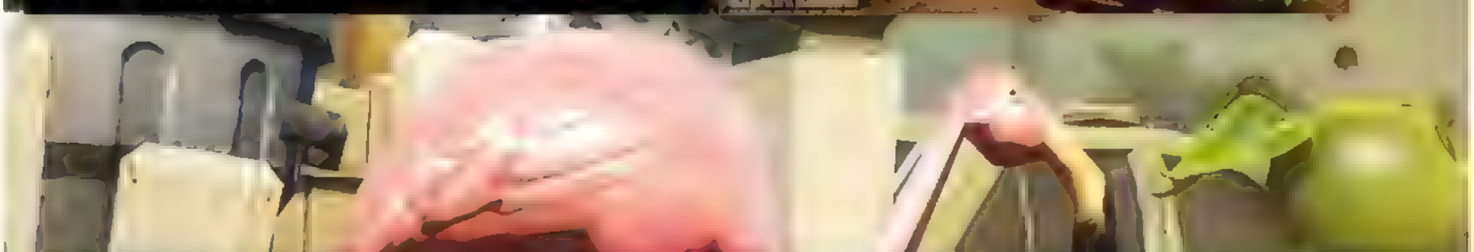


Popcap games 在 E3 展会上再次重磅推出游戏的 CG 预告、实机演示及开发者日志。从视频可以看到，游戏中有 Boss 战，允许四位玩家联机合作，你和其他三位基友可以选择不同职业（目前知道的职业包括近战远程、奶妈），联合抵御僵尸袭击。

本作采用寒霜 3 引擎打造，为一款第三视角射击游戏。首批截图格调类似于《荣誉勋章：战士》的画风，引入了一些新植物，如仙人掌，食人花等。

创新模式

本作当然延续了第一作中的经典模式，在这次新作中还将推出新的争相卖萌的植物以及僵尸，不知道会有多少玩家会被萌杀。新地图和新角色的加入将会使游戏传统模式有更多的可玩性。本次发布会会重点介绍的就是新的 TPS 模式了。在这个模式中，将允许四个玩家联机合作，分别扮演四个植物角色。在这个模式中，植物不再是防守的一方了，而是主动向僵尸大军发起进攻。









组队打僵尸

在新模式中，四位角色分别是食人花、向日葵、豌豆射手和仙人掌，四个角色画风和正常模式有所区别，似乎在向人们说：别轻举妄动，我们可不是善茬。从视频中的演示试玩可以看出，四个角色并不一味都是攻击型，它们将会各司其职，有不同的功能以及战略意义。豌豆射手可以随处移动，进攻方式多样。食人花可以钻地然后冒出。游戏整体给人感觉很像《兽人必须死》那样的塔防游戏。

周边文学

植物大战僵尸的游戏已经在全球风靡了好久，而在中国，《植物大战僵尸》系列图书发行也突破 500 万。在发行破 500 万的研讨会上，我见到了欢乐的一幕：中国作协领导、儿童文学作家、评论家坐在一起大谈自己玩“植物大战僵尸”、“愤怒的小鸟”等网游的欢乐经历。他们大多是上了年纪的 50 后、60 后，坐在我旁边的儿童文学作家葛冰，已是华发早生两鬓斑白。想象着这帮可爱的老头像孩子一样沉迷于游戏通关的欢乐情景，我震惊了。

让我震惊的还不仅如此——《植物大战僵尸》改编图书的作者，两冰（葛冰、白冰）、两波（高洪波、金波），刘丙钧等，都是在儿童文学界享有声誉的顶级老作家。在参加这个研讨会之前，我对这套半年来长期占据排行榜的网游改编图书是不太感冒的，觉得这不过是网游图书的又一次跟风而已。







凡人修仙传

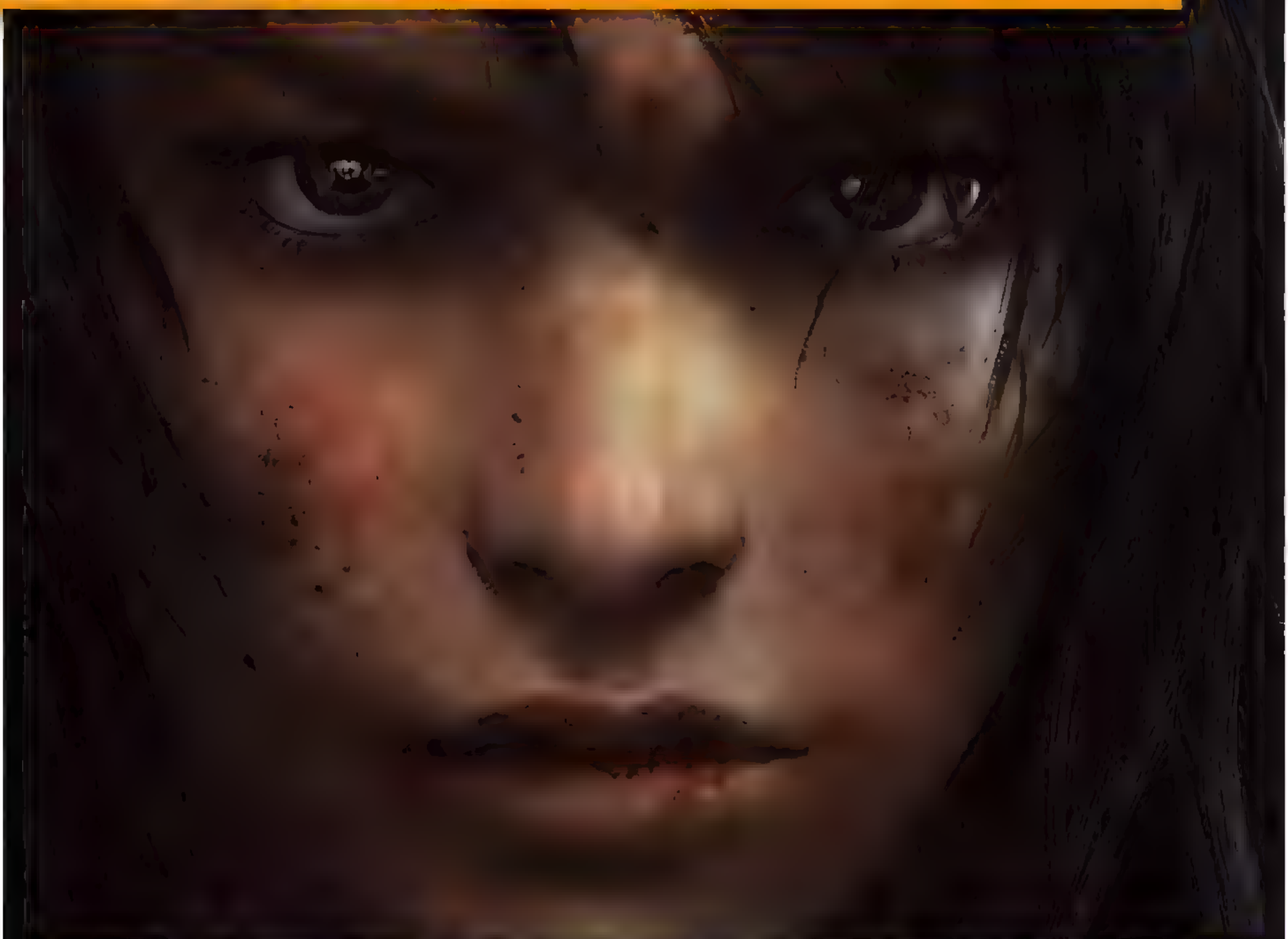
编：阿宅　美：咖啡

角色扮演

发售日期 2013 年 8 月 1 日

游戏特点 国产、即时战斗

适宜人群



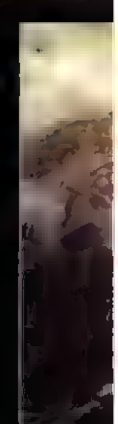
本作是中国第一款全 3D 即时制 ARPG 单机游戏，改编自“起点中文网”同名热门连载小说，由百游旗下“单机孵化基金”扶持开发，国内团队“玄黄工作室”耗时近三年倾力打造，艾游负责代理和发行，将于 2013 年暑期上市。

起点热门小说改编，百万读者，修仙之首

本作通过强大 3D 游戏引擎再现小说原著中的大量辉宏场景，并对小说精彩纷呈的情节进行高度还原。玩家将以男主角“韩立”的视角在庞大神秘的奇幻世界中体验一段艰辛莫测的修仙之旅。此外本作还将突破传统，以独特的超酷即时制战斗系统带给玩家们前所未有的畅快游戏体验，更有精心设计的大量机关谜题和变化无穷的技能组合等众多新奇游戏玩法。

强大游戏引擎打造，场景恢弘，画面华丽

通过原画我们可以看到，《凡人修仙传单机版》中的场景相比其它同类作品更加虚幻隐秘，浮空的山石建筑、诡异的洞穴秘林，充满着独特的奇幻气息，将为玩家呈现出一个难以想象的神秘修仙世界。此外在部分原画中我们还能窥探出一些“险峻机关”的影子，相信作为游戏特色之一的机关谜题一定也会带给玩家们不少意外的惊喜。



高度还原小说剧情，曲折离奇，神秘莫测

相传在世俗凡人中有极少的一些人生来就拥有“灵根”，他们能吸纳天地灵气从而突破凡人之躯，进而修炼成仙。修仙界的七大修仙门派每隔百年会发出数枚升仙令，凡持令上门者可被收为入门弟子，踏上修仙之路，而每一次升仙令的出现都会引起江湖的腥风血雨。普通的山村小子“韩立”，机缘巧合之下得到升仙令，踏上了一段奇幻莫测的修仙之旅，面对各种无法想象的挑战，他将如何面对和选择……

挑战回合制角逐暑期单机大战

今年暑期将有《轩辕剑6》、《古剑2》两款大作上市，而《凡人修仙传单机版》也选择在这个时间段推出的原因，彭较斌表示，相比同属RPG范畴的《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》、《古剑奇谭》等国内游戏知名代表，《凡人单机》更像是一部电影大片，在玩法、战斗、表现力方面更具自己的特色，希望能成为国内单机游戏的又一块金字招牌。

j彭较斌认为，国产单机游戏大部分采用的是回合制，原因分为几个方面，首先，国产单机游戏大部ishi分走RPG路线，重视内心的情感诉求，情节舒缓，在表现形式上更像电视剧，用回合制来表现更加合适，但却不代表中国人只会做回合制游戏。

其次，随着国外单机大作的不断引进，国内玩家对于更新一代玩法的需求越来越强烈，中国的单机游戏类型会出现更多的变化也是符合市场规律的结果，玩家希望能有新的国产即时制游戏出现。

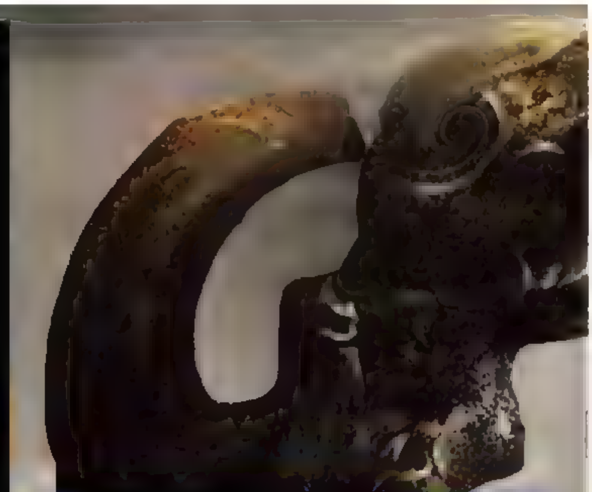
最后，研发团队的坚持也决定了单机版《凡人修仙传》的诞生。2011年下半年，《仙剑奇侠传五》发行后，百游成立了‘单机游戏孵化基金’，但随后2个多月并没有合适的团队加入。直到12月份的某天，同事在清理公司邮箱时无意中发现了一封20多天前收到但被误判为垃圾邮件的EMAIL，邮件中一群年轻人表达了他们希望做一款好游戏的愿望。正是这些年轻人对于自己作品的坚持，使得《凡人单机》终能问世。

符合玩家需求进军手游市场

彭较斌表示，《凡人修仙传单机版》在开发的过程中充分考虑了多方的需求，包括喜欢RPG游戏以及喜欢动作游戏的玩家，所以《凡人单机》在战斗设定中进行了修改，在保证战斗过程爽快激烈的同时，简化了战斗操作，希望玩家能在体验精彩故事的同时享受到战斗的乐趣。

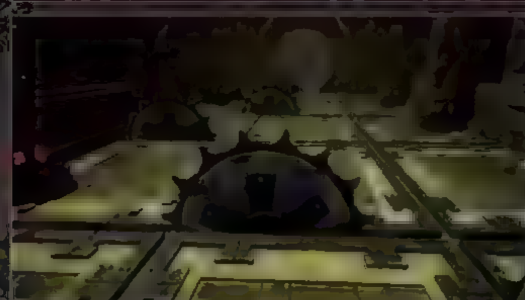
彭较斌认为，这款游戏会适合绝大部分中国玩家的需求，这其中包括喜欢《仙剑奇侠传》的玩家，并非常欢迎广大的仙迷们来尝试和体验《凡人修仙传单机版》。

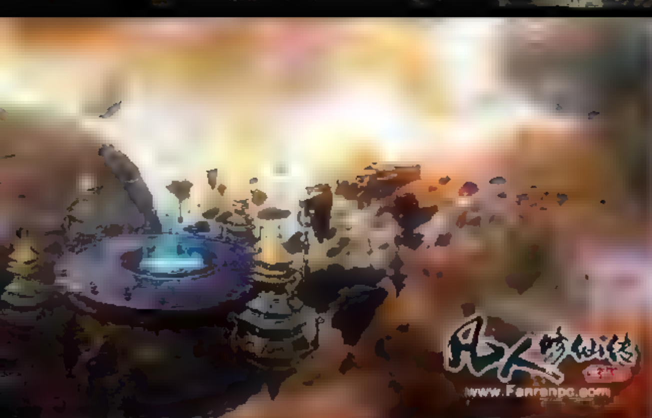
最后，对于红火的手游市场，彭较斌表示会从目前的研发团队中分拆出一部分独立开发手游，计划在2013年底推手1到2款手游。但是否使用凡人这个品牌，目前还在讨论当中，当然《凡人修仙传单机版》会优先考虑。













PAYDAY 2

收获日 2

■编：阿宅 ■美：咖啡

类型 第一人称射击 发售日期 2013 年 8 月 13 日
游戏特点 暴力枪战、尽情宣泄
适宜人群 想要发泄对社会不满的玩家

游戏中，玩家扮演的是智商高超的职业罪犯，以各类犯罪手段谋求生存，例如去抢劫银行，武装劫持车辆，也可以协作犯人们越狱。总之，在偌大的都市里，你可以拥有强大的武器和装备，自由穿行无可阻挡。本作是《收获日：掠夺》的续作，添加新功能。比如技能和升级、兵种/职业选择（每个都有特殊能力）等等。

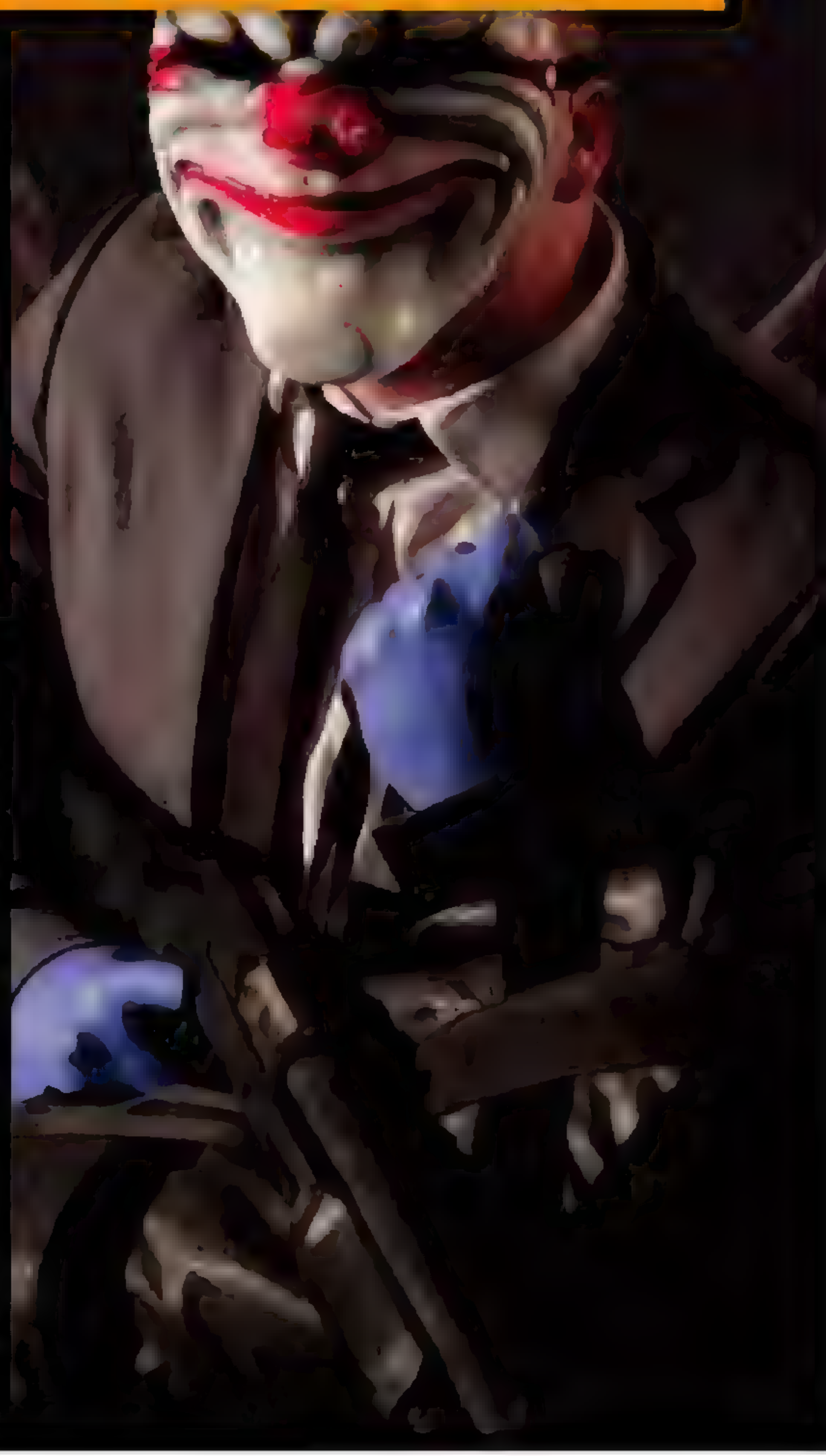


高端犯罪

游戏将延续 1 代合作为主的玩法，依旧支持最多 4 人合作，主角依旧是 Dallas, Hoxton, Wolf 和 Chains。不过 2 代加入了不少的新特色，比如新增的 CRIMENET 犯罪网络系统，相当于一个犯罪合同数据库，玩家可以从这个动态合同数据库挑选可选合适的任务关卡，随着玩家进程的发展，更多的任务关卡也会解锁．有的任务会由几个分开的关卡组成，并且事态发展和结局也都会不同，根据你和队友在游戏中的行为来决定．总共大概有 30 多个任务（一代刚开始只有 6 个），每个任务里的东西时间都会随机生成，比如商店的门这次可能有金属探测警报，但是下次又没有。

新增职业

此外，2 代中玩家可以选择的职业达到了 4 种，分别是 The Mastermind, the Enforcer, the Ghost 以及 the Technician. 每一个职业都有自己的特殊能力，比如 Ghost 的特有能力是无声的干掉敌人和关闭 CCAV. 还有每一个职业都有可自定义的升级技能装备树．随着玩家经验等级的升高，就可以解锁稀有和有力的新装备，比如面具，武器附件，身体装备等等一系列的附件．面具的话有上千种组合，颜色啊，材料等等．另外也加入了大量新武器，比如新的突击步枪，狙击枪，SMG，PDWS，并且都是可以改装附件，比如光学瞄准镜，消音器，十字瞄准器和弹夹等等，这些都会影响到武器本身的属性。

















配置要求

最低配置

- 操作系统 OS: Windows XP, Vista, 7
- 处理器 Processor: P4 3 GHz or Athlon FX-53
- 内存 Memory: 1GB Ram
- 显卡 Video Card: NVIDIA 8800 or ATI x1900

推荐配置

- 操作系统 OS: Windows XP, Vista, 7
- 处理器 Processor: Core 2 Duo or Athlon x2
- 内存 Memory: 2 GB Ram
- 显卡 Video Card: NVIDIA 260 or ATI 4850

操作方式

WASD：上下左右移动
鼠标左键：开枪
鼠标右键：机械瞄准
数字键 1、2：枪械选择
E：肉搏
F：多功能键、呼唤队友、使用任务物品、开门
G：使用弹药包之类的操作
左 shift：奔跑
左 ctrl：蹲下
TAB：升级和得分页面

Disney INFINITY
INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.

迪士尼无限

■编：阿宅　■美：咖啡

游戏类型 动作游戏



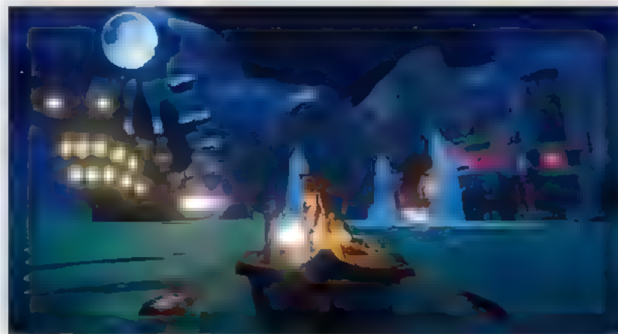
根据外媒所得的最新截图和视频显示，《迪斯尼无限》将会是发行公司接下来在游戏业界的重头戏，一个糅合了《我的世界》的自定义创造性，和《正当防卫》夸张形式动作战斗的开放世界。里面包含了迪斯尼与皮克斯名下多部动画作品的角色人物及场景模组。

与其说是多平台游戏，倒不如说是跨平台——事关根据最新消息显示，该作将会支援主机、智能手机和平板电脑的跨平台链接。开发现正由Avalanche Software进行。

比较重要的一点，迪斯尼强调在他们的计划里，这是一个非常长寿的游戏。设计理论上，《迪斯尼无限》有能力承受该公司和皮克斯在未来不断扩张的庞大角色阵容。



模组化



每个游戏模组都是一个独立的游戏世界，里面的角色都来自于动画或电影原作。也就是说，在《赛车总动员》模组中，你将扮演闪电麦昆和龅牙：在《怪物公司》模组中，你将扮演大眼仔和毛怪。每个模组都有6-8小时的流程时间，但模组之间强调的游戏方式非常多样化，比如说《赛车总动员》强调的是竞速，《独行侠》强调的则是射击，《超人总动员》则更像是一款格斗游戏。







玩法多样

玩家需要先购买一个新手包，包括怪兽 Sullivan、杰克船长、超人鲍勃的模型以及一个阅读器，将启动程序安装到阅读器上后就能进入游戏世界了！而其他的电影角色也会陆续加入到游戏中来。

玩家可以在这个全新的游戏世界中随意的行走，使用交通工具甚至是自由飞行。游戏还将把丰富的要素都融入其中，包括包括赛车、射击以及模拟经营等等。

玩家能够在众多知名的角色中选择自己喜欢进行游戏。当然不同的角色拥有各自的特性，道具和载具的使用也会针对角色有所差异。本作的区域被划分成玩具盒内部以及外部世界两大块，无论是哪一部分都拥有相当自由的特性，玩家可以任意与 NPC 与场景进行互动。

儿童向市场策略

在《小龙斯派罗》迅速蹿红以后，迪士尼也要来赚新生代玩家的钱了，他们旗下众多动画电影人物故事，几乎有着取之不尽的题材。虽然有家长担心本作略带暴力倾向，但骑马，劫火车，反弹射击等游戏机制无疑是对它目标玩家最有吸引力的内容。

而核心理念在于，所有游戏角色和道具都有对应的实体玩具。这让所有内容都变得儿童向。虽然有人质疑，将杰克船长和巴斯光年放到一起，很可能会非常不搭调，甚至引起一些问题，而笔者也在纳闷，《迪士尼：无限》是面向6 -12周岁熊孩子的，但取材的电影确实PG-13级的（《加勒比海盗》《独行侠》）。不过海盗和牛仔的故事在美国文化中是非常普及的。

编：阿宅　美：咖啡

地铁 最后的曙光



荷活 末日 内战

地下 变异 怪物 潜伏 毒气

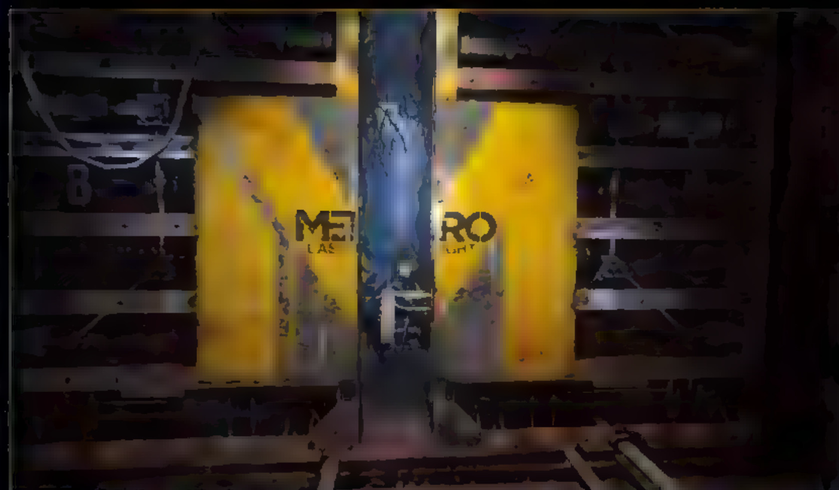
游戏评级	18+，包含大量的血腥、政治元素
开发公司	4A-Games
发行商	Deep Silver

8.5



最后の曙光

METRO LAST LIGHT



那一刻，人类回想起了他们被支配的恐怖，还有驻足于地底的那份屈辱……

公元2033年，由于20余年前的全球性核战，整个世界都笼罩在辐射之下，人类几乎死尽。仅存的人类躲藏在莫斯科的地铁站里挣扎求生，布满辐射尘的地表已为各种变种生物所占据，地底的列车站台成了人们最后的聚集地。人类的生存空间在那些日益增多的变种生物的威胁下一天天缩小，人类几乎绝迹。

本作是《地铁2033》的续作，虽然故事的背景设定为2033年，但是幸存者的技术水平仍停留在20余年前核爆的时候，因此本作不但没有近未来设定的科幻感，反而比我们所在的当下更为残破。游戏里的小细节相当多，车站里人物的动作与姿态、天真孩童与阴郁成人的对比，大量的“人物布景”（非互动式的NPC）强化了游戏的临场感。



游戏难度



本作的基本成就／奖杯获得跟难度无关，也没有对应的难度成就／奖杯，而且游戏中可以随时进入暂停菜单更换难度，这样一来倒是略微降低了那倒1000点成就和白金奖杯的难度。各个难度的不同和其他游戏没有太大区别，低难度下主角更耐打，武器弹药补给更充足，高难度则相反。

交易系统

本作中是以军用子弹作为货币的，这些子弹和其他枪械子弹不放在一起。在游戏中后期，这些军用子弹也可以装填到枪械中，作为强力子弹使用，不过一般情况下不推进，因为它们比其他杂七杂八的弹药贵重得多，除非你的军用子弹得多慌，不然还是别浪费了。

末日没有多少资源，能买的只有枪械、弹药、副武器，枪械对应的一些改装部件，可以花钱升级，需要注意的是，每把枪的同一个部位只能装备一种强化部件，如果已经购买了一个部位的一种强化部件，在直接购买其他同部位强化部件的话就会自动替换，以前买过的下次还要重新买，为了不浪费钱，童鞋们下手前请记得考虑清楚。







武器和攒钱

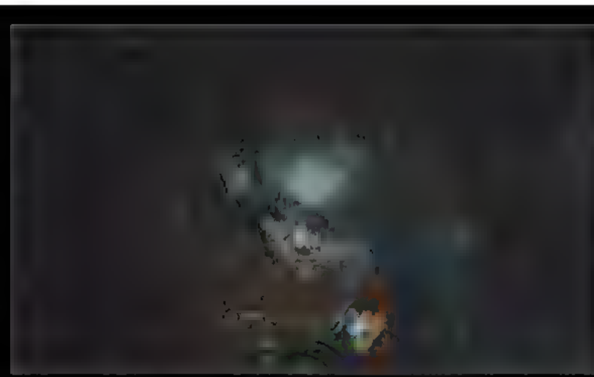
本作的武器种类比较多样，辅助类的有飞刀、手雷、燃烧弹、地雷，基本枪械则可以按使用子弹的类型简单分类。由于本作的枪械几乎满地都是，因此需要刻意去购买的并不多，绝大部分商店都是在地铁站内，要打完美结局的话和人类敌人交手基本用不到枪，和变异生物交手时基本都是用顺手枪或者偶尔换换，就算是搞难度下也是这样，因此仔细研究武器性能意义不大。

由于游戏有持有一千块钱的要求，而且游戏中出现商店的地方有限，为此阿宅是这么攒钱的。游戏中主角最多可以同时携带三把枪，这里个人建议是主要携带两把主力武器，第三把枪的位置用来捡垃圾留着卖掉，这个位置的枪以预估价格最高为携带的原则，那些仅一把的枪就能在商店里卖个好价钱，更不用说带有配件的了。直接花钱在商店里买枪是很不划算的，新枪往往是光秃秃的没有经过任何改造，反而是敌人手中抢来的武器非常好用。如果你想换主力枪，而刚好下个章节又不在地面，就可以考虑把主武器卖掉，接下来过程中肯定能捡到好枪。

还有个方法就是把难度调成简单，此难度下如果你还不怎么杀人或者是前程潜入，那么基本上是不会消耗子弹，而且简单难度的子弹往往会很多。每次遇到商人都可以把每种常用子弹卖掉一半，副武器也可以一样卖三个。

需要注意的是，不管怎么卖枪，身上一定至少要留一把有消音器的武器，主要用于灭灯。除非你想发泄一下疯狂射杀，不过很有可能不会尽兴，因为射击战斗并不爽快血腥。

防毒面具



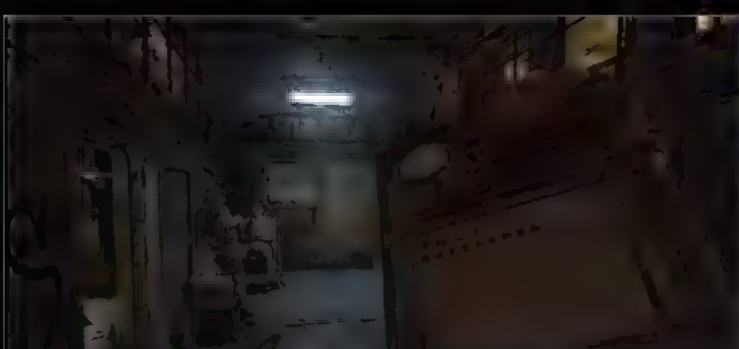
这是本系列的特殊装备之一，是在地面行动时必备的装备。防毒面具要配合过滤器使用，每个过滤器只能使用一段时间，没换上一个新的过滤器，玩家手上的计时器就会重新计时。当过滤有效世界不足一分钟时，计时器会发出提示，此时屏幕上也会出现更换过滤器的提示，如果玩家想节约一点的话，可以听到角色呼吸困难的声音后再迅速还上新的。

如果玩家受到攻击，那么防毒面具上就会慢慢出现裂纹，要是完全破损的话，那么角色将会立刻进入呼吸困难的状态，此时如果不马上找到完好的防毒面具进行替换，那么角色就会立刻死亡。游戏中角色去地面一般都会携带，地面上的一些尸体旁也能找到可更换的防毒面具。无论是地面还是地下，都经常散落了一些过滤器，看到的话请务必收集起来。另外防毒面具除了会出现裂纹，还经常会有一些烂泥、血迹之类的脏东西溅到上面，这个时候各位要尽快进行擦拭，否则看不清路是很危险的。



充电与打火机

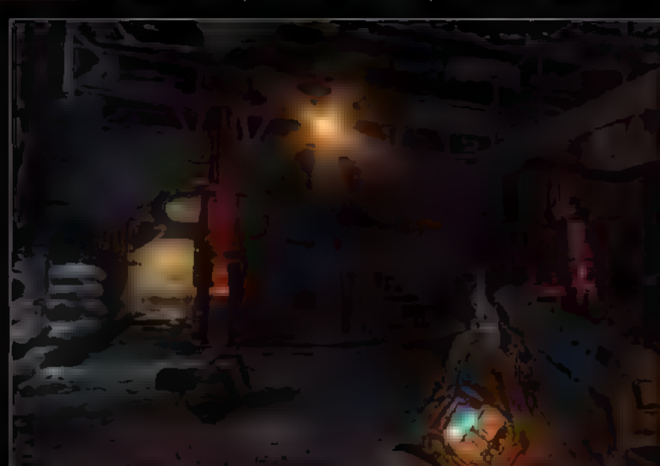
由于地底世界黑暗无比，因此灯光好久显得非常重要，特别是某些充满怪物的洞穴。游戏中玩家有三种方法在黑暗中看清周围，灯是最常见的，不过不少位置如果随便开灯的话反而容易被敌人发现，相比之下中期捡到的夜视仪要安全些，不过缺点是稍微有一点光源的地方就会觉得太亮，而且这两种工具都需要耗电。在电量低或者没电的时候，玩家需要把随身携带的手动充电器拿出来充电。比起前两种工具，打火机就简单直接多了，不仅不耗电，在前两者都失效的干扰区域，打火机依旧可以发挥作用。游戏过程中，它除了可以用来照明，还能用来点燃一些洞穴中的蜘蛛网，这样就能发现一些隐藏道路，这是一定要掌握的技巧。



灭灯

由于相关成就／奖杯的要求，游戏绝大多数地方都在倡导玩家潜入，尽量不惊动敌人，无论是人类还是怪物，首先策略都是回避。保持隐匿的首要是不发出声音，因此在附近有敌人的时候最好都蹲下行走，武器即使有消音器也不要随便开枪。在距离敌人很近时，除了不要被听到，还必须想办法不被看到，这个过程中最重要的就是熄灭火摧毁光源，尽量回避有亮光的位置。在阴影中行动。游戏中的大部分光源都可以熄灭或者摧毁，因此只要方法得当，大部分人类敌人都可以通过这张方式通过，如果有必要的话，可以打晕一些敌人，但别把他们杀掉喔。





前作同名小说



由俄罗斯的德米特里·格鲁克夫斯基所著的一本科学幻想小说，前作《地铁 2033》就是根据小说改编的同名游戏。

公元 2033 年，由于核战爆发，整个世界都笼罩在辐射之下，人类几乎死尽。仅存的人类躲藏在莫斯科的地铁站里挣扎求生，布满辐射尘的地表已为各种变种生物所占据，地底的列车站台成了人们最后的聚集地。人类的生存空间在那些日益增多的变种生物的威胁下一天天缩小，人类几乎绝迹。故事的主角阿尔乔姆是核爆后出生的生存者，他的兴趣是收集战前的风景明信片，梦想地表的模样；某日，一起突如其来的事件迫使阿尔乔姆踏上旅途，前往其他的站台求援，以拯救自己居住的地铁站以及最后人类的命运，一个掌握着人类命运的青年即将踏上未知的冒险之旅，寻找拥有拯救人类的力量的英雄。这是一场物种之间的战争！这是对整个人类的进步的威胁！这是人类一边发展一边给自己惹上的麻烦！

核战末日后残喘的人类



说起核战毁灭世界的影视作品，人们首先想起的一定是《终结者》。有描写到人类战后生活的就是最近的一部《终结者 2018》，阿宅觉得核战后人类能在城市废墟中生存十分不科学。广岛在核爆之后花了几十年的时间治理的看似没有什么污染，而不治理的情况下，人类居然能够不携带任何防护工具在满是辐射的废墟随意行走，虽然到处是天网系统的机器人，但只要躲得好，依旧能生活的很安逸。

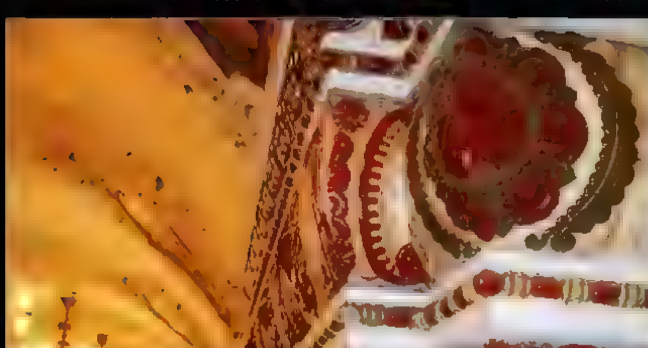
相比之下，《地铁》中人类的境遇就现实的多，虽然核战已经过去了 20 多年，但是地表的污染依旧，这跟《宇宙战舰大和号》中描写的人类生存环境类似，更真实、更压抑、更能体会到求生的欲望。

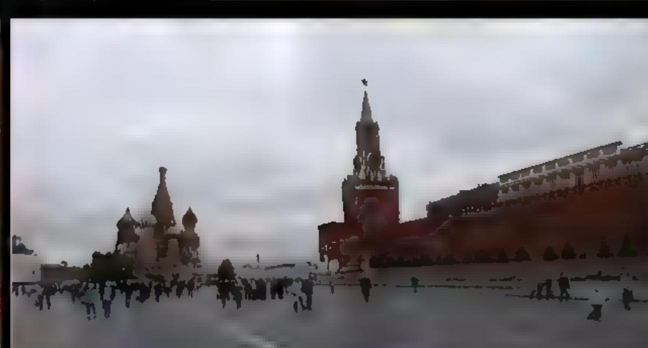
去圣地一游



游戏系列的两个作品都发生在莫斯科地铁，想必粉丝们对于这个圣地向往已久了吧。

莫斯科地铁是世界上规模最大的地铁之一，它一直被公认为世界上最漂亮的地铁，享有“地下的艺术殿堂”之美称。1935 年 5 月 15 日，苏联政府出于军事方面的考虑，正式开通莫斯科地铁。如今，莫斯科地铁全长 200 多公里，其布局与地面的布局一致，呈辐射及环行线路。地铁总共有 9 条线，包括 8 条辐射线和 1 条环行线，全长 300 公里，有 150 个站台，4000 列地铁列车在地铁线上运行，每天运送的乘客达 900 多万人次。地铁运行速度很快，时速最高达 90 公里。地铁站的建筑造型各异、华丽典雅。每个车站都由国内著名建筑师设计，铺设的大理石就有几十种，并广泛采用大理石、马赛克、花岗石、陶瓷和五彩玻璃。





重要站点：

棕色环线，很多设计非常优秀的站台都在这条线路上。

红色 1 号线，途径很多著名景点。

马雅科夫斯基站，这个地铁站被认为是莫斯科最美丽的地铁站之一，1938 年开始投入使用。1937 年在巴黎举行的展览会会上莫斯科地铁站获得“地下都会主义建筑”奖，而马雅科夫斯基地铁站获得大奖。二站期间，斯大林曾在这里亲自主持召开过苏共高级会议。

共青团环线地铁站，精美的大理石柱面，典雅的吊灯，以及站台顶部那些代表着建筑者精湛技艺的马赛克镶嵌画，大量的社会主义绘画，让人仿佛回到苏维埃年代。

革命广场，有很多值得一看的人物雕塑。

编：小P等 美：咖啡

元素之力 堕落女巫



抢资源打野怪 英雄不死
NPC居然抢任务 跪求名望值
打仗你好意思带兵
靠武力值制霸天下

12+ 这里有骷髅兵哟

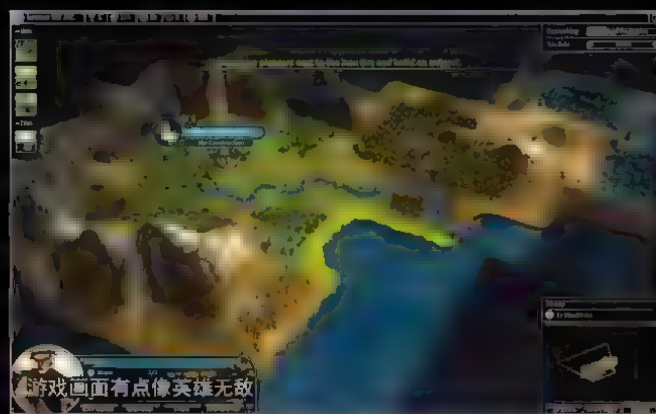
Stardock Entertainment





文明版的英雄无敌来了？！

在去年第三季度，Stardock Entertainment的策略游戏《元素之力：魔法战争》推出了最新的资料片《元素之力：堕落女巫》，和之前的版本相比，“堕落女巫”增加了全新的战役、兵种以及玩法，IGN的评分也给了个中肯的7.9分，不过对于这款游戏，很多国内玩家可能是闻所未闻，你或许会单凭游戏名把它当作一款RPG作品，从某种角度而言，“堕落女巫”确实有不少RPG元素，但事实上，它的策略成分更重一点，这么说吧，它就是一款《文明》版的《英雄无敌》。


游戏画面有点像英雄无敌


镜头拉远时的画面就像勇敢者的游戏

开局像文明



提到建立定居点，这里要说明的是，《元素之力：堕落女巫》并不是一个有地就能造城市的游戏。只有拥有足够产能（包括：食物、资源和魔能，分别对应图中从左自右、从上自下的3个数字，数字越大的土地越适合作为定居点）的土地才能用来建造定居点。顺便一提，最初的定居点是由玩家选择的主力英雄来建造的，但后面的分城，就只有依靠你训练出来的拓荒者（Pioneer）来造了。

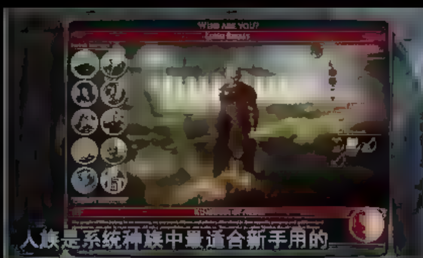
正如引言所介绍的一样，这款游戏融合了《文明》和《英雄无敌》的要素，像《文明》的部分是，你必须先领着英雄在地图上找到适宜建立王城的地点，随后大力发展城市的基础设施、科技水准，以此提升城市的影响力并扩张领土范围；像《英雄无敌》的那部分则是，你在发展城市的同时，还得控制自己的英雄或部队四处探索，揭开战争迷雾、搜罗散步在整个世界的财宝，顺便打打小怪兽或做点小任务什么的来赚名声、赚经验。

《元素之力：堕落女巫》中的城市可以产出三种资源，包括：人力、金钱、魔力、科研效率，而矿石、水晶、马匹等额外资源则需要开发领地内的资源点来获取。和《文明》系列一样，这款游戏的分城需要和主城有道路相连才能更好地发展，像岛屿一般孤悬在外的城市即便没有被他国攻占，也会因为他国文化的影响而被慢慢蚕食。

特别一提，游戏中的金钱主要来自城市税收，其主要用途是支付领地、军队的维护费以及作为国与国之间的交易品。玩家可以调节税收来增加或减少金钱收入，但是税收提高的副作用是大为降低城市的科研效率、建筑效率以及部队的训练速度。

至于这个游戏科研项目，可谈的东西就比较少了，本作只有三类科技树，包括：文明、军事和魔法。分别用来解锁城市建筑、兵种以及可用的魔法。要注意的是，在"堕落女巫"中，最好不要死磕着一个科技树去研究，要三系平衡发展，否则就可能发生想爆兵的时候没钱没资源，憋出一波兵的时候又被别人用魔法全屏秒的情况。


人族是系统种族中最适合新手用的


建造的哨所不仅能连接城市还能升级功能


水晶资源发出冲天光柱

中期像英雄无敌

虽然开局怎么看"堕落女巫"怎么像《文明》，但游戏的中期进程真的很《英雄无敌》。之所以这么说，是因为游戏发展到这个时候，该探的路已经探完了，该圈的地也圈的差不多了，各城市间就算隔着远至少也有哨所（outpost）相连。此时，游戏的整个节奏几乎都被英雄和小兵带动着。玩家要做的事情就是扫荡扫荡那些不怀好意的野怪，击退不知好歹的NPC阵营，顺便完成一些中等难度的任务。


拆分部队可以用鼠标在左下角调整



做任务的时候一定要看清任务难度级别！

关于其他势力

这里要对游戏中的野怪、NPC阵营和任务做一些解释。"堕落女巫"中的野怪同样也有能周期性生产它们的巢穴，而这些野怪并不会一直窝在家里不动，它们也会暴兵，而且在发展到一定阶段的时候开始推你家的建筑（主要是城市外的资源建筑），在特定难度下，野怪的等级也会和玩家等级匹配，如果你想一直依靠自动功能来扫荡怪物的话，一不小心就会惨遭屠杀。而NPC的脾气则和《文明》中的他国势力比较接近，你可以和他们建立通行、贸易、免战方面的协定，当然也可以向他们宣战或被他们宣战。需要注意的是，游戏中国与国的关系也遵循着弱国无外交的准则，一般来说，军事实力比较强的话，他国会因为畏惧你而做出不小的让步。

选择特定的阵营角色还可以招募被你征服的巢穴怪物。

最后要说的就是任务了，游戏中的任务主要包括：按照提示到指定地点寻找线索、击败怪物、收集任务道具这三类。顺便一提，游戏中的英雄角色不同于部队，是可以装备并携带各类物品的，包括武器、装备、坐骑、可使用的道具、任务物品以及只有出售价值的杂货。

英雄和部队有许多不同之处，英雄出现的主要条件是国家名望值达到一定阶段后慕名而来，这和部队主要来自城市训练不同。另外，部队是不可以装备道具的，只能通过提升科技来升级他们的配备。此外，英雄战败后只会受伤回城，而部队被灭的话，就意味着死亡（如果一个4人组的部队尚存一人的话，可以通过治疗恢复人数）。不过英雄和部队倒是都可以通过任务、战斗赚经验升级。



每次都有2个英雄会来投奔，可惜只能挑一个


英雄有5种发展方向

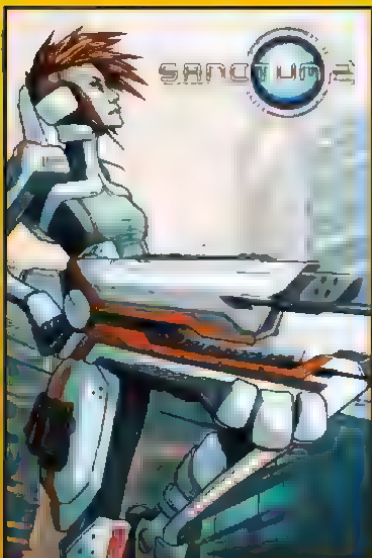
九英雄推翻BOSS

那么，游戏发展到最终时刻，你的部队会是怎样一个结构呢？不客气地说，什么城镇训练出来的高级兵种都是"翔"，经不起对手一个高级魔法的轰杀。你的战斗主力除了英雄就只有史诗级部队（譬如史诗级任务奖励的巨龙。什么？你还在用城市里训练出来的长矛兵，你好意思么？）。而这款游戏的最终任务也很有意思，是寻找到邪恶的大本营，推倒盘踞其中的超级大BOSS。最终BOSS的全屏杀伤性魔法非常厉害，近战的攻击力也让人头痛，不过我们有9个人么，近战让BOSS啃个几口没事情，只要拖到远程部队读出几个魔法大招一切就都搞定了！


史诗级任务获得巨龙居然也是会死的部队！

编：X先生　美：咖啡

幽闭圣地 2



砌迷宫 枪林弹雨
横扫外星怪 一夫当关
拆东墙补西墙

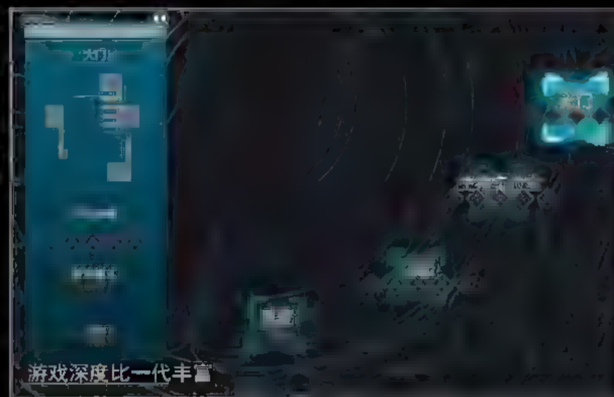
17+ 智勇双全的建筑学专业粗暴发泄男
Coffee Stain Studios

8



智慧融合暴力

第一代游戏中的场景地图实在有限。那些类似的敌人很快就让玩家失去扫射的兴趣。好在游戏公司是一家负责任的企业，他们后续给出了不少可下载内容。第二代游戏里，玩家一开始就能玩到多达15个截然不同的关卡。每个关卡之间的差别很明显，只想盲目扫射已经不可能过关了。新增的职业分配、辅助枪支选择、天赋选择，都让游戏的策略性更加强。


游戏深度比一代丰富

游戏没有所谓的正确方式，你几乎可以用想象得到的每一种方式来进行游戏。特别是它的多人模式，如果你有好G友一起玩，这款游戏的细节保准能让你们互相讨论上很久。

画面使用传统的虚幻3引擎，对配置要求不高，玩得也能爽快流畅。游戏中的模型比较清爽干练，一看就知道应该打哪里，建筑的造型也是风格鲜明。美术风格有点像《无主之地》的调调。画面方面的弱点就是创意其实还能更加狂放一些。



漫画风格的过场串联

带迷宫的生存

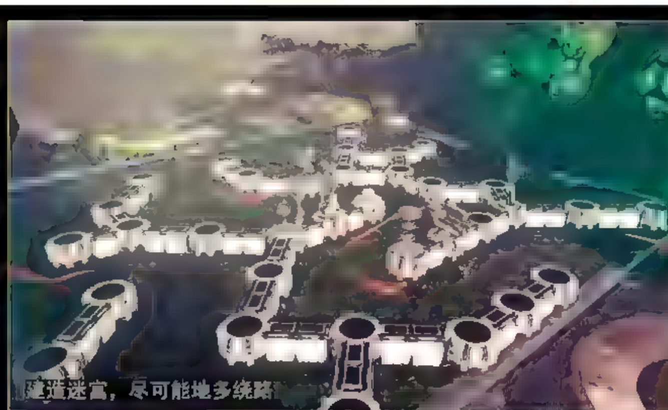
游戏结合了塔防游戏和第一人称射击游戏。游戏的基础规则很容易就学会，但是想要玩好则需要复杂的策略。

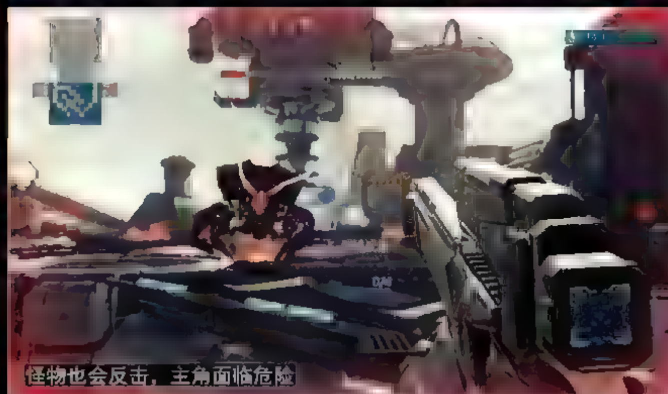
首先你需要建造迷宫，智取敌人，防止外星怪直接冲向珍贵的核心。怪物出生点与核心之间有大片的可建造地形。至于怎么规划安排，如何建造出最漫长、最绕弯的迷宫，就是个人水平了。关卡安排上，游戏鼓励玩家进行各种尝试性试验，激发人的创造性思维。和现在许多的塔防游戏比较起来，幽闭圣地的防御塔种类不算多，升级的路线也比较简单。防塔位置和随机调节就是需要注意的关键点。怪物的进攻是一大波一大波陆续到来。一般情况下，你可以在两波之间思考谋篇布局，然后再激活下一波进攻，棘手的情况是两波之间有时间限制。玩家必须当机立断，组建迷宫，引外星人走上一条不归路。

每个关卡敌人会有不同的类型。有些跑得快，有些正面不受伤害，有些血条特别长，有些会张开嘴还击。敌人的丰富种类和不同的交杂搭配让战场始终处在一个混沌的局面。心里预设的战术也随时可能崩溃，玩家必须快速反应，调整自己的防御计划；然后在战场上作出临场抉择，用自己手里的武器堵上漏洞，弥补固定塔防的不足。这种设定让幽闭圣地成为一款相当有乐趣的塔防游戏。最难能可贵的地方在于，游戏把塔防和射击的平衡性融合得非常优秀。



防塔的升级现在采用一种平滑的方式，攻防细节精细化，每一枚钱币投入都可以获得小小的性能提升，而不是一次性几百元跨一大步。当然防御塔的等级依然是有用的，升级更倾向改变防塔的行为模式而不是伤害。只要你有钱就能继续升级防塔，超过等级上限也可以。


建造迷宫，尽可能地多绕路


怪物也会反击，主角面临危险

有英雄的塔防

游戏的过程不像传统塔防一样，只要两手一摊起，看着建筑把脏活都干完——在这里你有机会亲手参与大收割，而且发挥重要作用。在进入关卡任务前，玩家可以从四个擅长不同领域的主角里挑选一名英雄。这四个角色惯用的主力枪支不同：有速射的突击步枪，远射的狙击枪，对空的火箭炮和近战的霰弹枪。不同的枪支特长也就决定了你之后的打法风格和你需要携带的防塔种类。

有了角色，当然就会有角色培养和成长。游戏的武器系统的设计做得很巧妙。每次玩家携带的枪支是有限的，但枪支多了一个右键发射的增强模式（比如狙击枪左键点射，右键 AOE）。这种变化即简单，又灵活。一种枪打得过热了，可以直接切换另一种枪出来继续射。武器库里的枪支类型和防御塔类型都会随着战役进程缓缓增加。另一套升级系统允许解锁人物的被动技能。例如更多的暴击伤害，或者老家每轮自动回血等等。游戏厚道地让四个人物共享经验，所以你可以随意切换角色进行挑战。

除了战役模式，玩家还可以选择多达 5 项"英雄模式功勋"给自己增加难度。比如让敌人移动更快，会治疗自己等等。如果这难度还不够，甚至可以选择无尽的生存模式挑战自己。这一系列的设定让玩家有了更多的玩点。游戏耐玩性更高。无论你是这个系列的老牌爱好者，还是首次接触这种类型，都能从中获得乐趣。迷途不知返的外星怪最喜欢了。



突击步枪、狙击枪、手持火炮各种宝贝让你耍


BOSS 皮粗血厚，还会攻击建筑。不过模型较没特色


不再是一个主角，而是四个

编：阿宅 美：咖啡

勿忘我



记忆 未来 巴黎 攀爬
猎手 寻找 美女 战斗

游戏评级	16+，游戏中有些描写社会黑暗的内容
游戏制作	Dontnod
游戏发行	Capcom

8



未来世界的记忆猎手

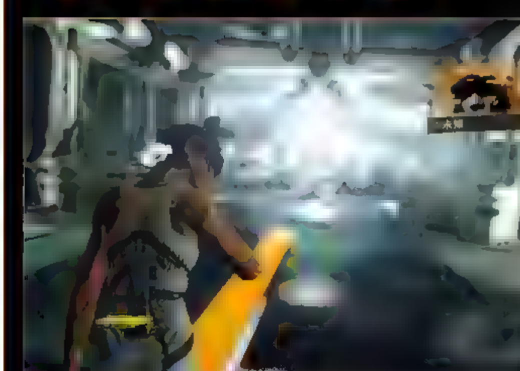




游戏背景设定在 2084 年，却又让人感受到一些来自 1984 年的那种混乱，贫富分化严重。游戏开始于新的巴黎，那里还保留有艾菲尔铁塔、凯旋门等等，它们却被置身在这样一个布局混乱、高楼林立、机器丛生的世界，显得如此渺小。

主角妮琳是一个年轻的美女，一个记忆猎手，试图找回自己残缺不全的记忆。游戏中 Nilin 的动作十分流畅，游戏的战斗和“记忆混合”系统都让人印象深刻。玩家可以在复杂的环境中从容的前进。在游戏中我们需要前往的地方都由橘红色箭头所标示，所以我们不用担心找不到路。游戏的冒险故事是线性的，很容易便能找到任务目标。在平时前进时游戏的视角是在主角肩部上方的第三人称视角，而在需要的时候会自动切换成远距离俯视视角。

有干扰感的画面



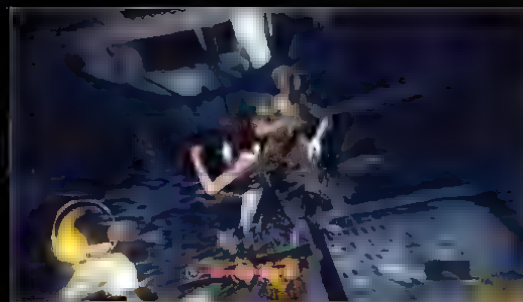
游戏具有一个非常有特色的动画元素——干扰。在战斗的时候，经常无端出现斑点，或者马赛克一类的干扰现象。本来还以为是不是因为机器的原因导致画面有些变形，但是直到第一章节完成最后的记忆修改才明白过来，这并不是游戏 BUG 或者机器问题，而是游戏的特色。女主角的能力是修改记忆，类似与脑电波干扰装置一样的道具，在游戏的激烈打斗中，不时出现的信号甚至让电视屏幕都受到了严重影响。

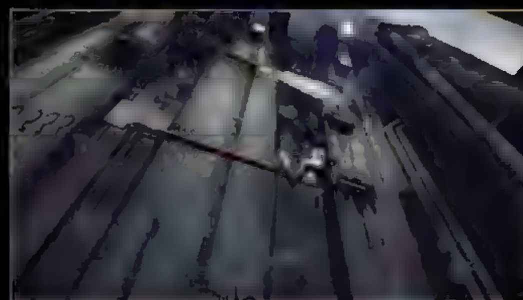
操作

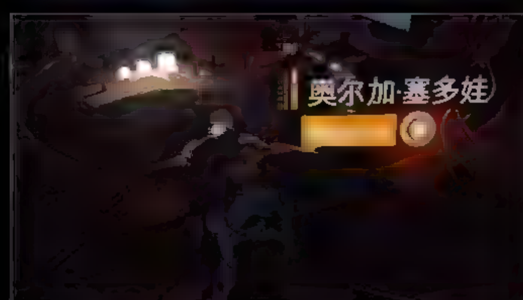
WASD：移动	Space（空格）：跳跃 / 闪避
鼠标左键：拳头攻击 / 脉冲炮	鼠标右键：脚踢攻击 / 麻痹电流
E：调查 / 互动	ALT（左）：瞄准
Ctrl（左）：缓慢移动	TAB：S-Pressen
Q：自动搜索视角	Z：战斗基础

战斗系统









战斗系统很特别，玩家必须先设定好连击，普通攻击平 A 一下 5 点伤害，但是加了一次连击，伤害瞬间上升到了 25 点，连击次数到达三次，伤害甚至可以叠加到 60 点。无连击不战斗，但是这里的连击又不同于其他动作游戏，玩家必须自己设定，而且必须按照那套连招键来按，有些类似 QTE，但是自由度大了很多。当然，玩家还是需要依靠自己进行动作游戏内容来进行闪避，追加攻击的。游戏整体战斗难度不高，解谜＞操作。

在第一章节遭遇突变者袭击后受提示后开启，攻击分为拳与腿两种。玩家必须先使用 Tab 进入连击设计菜单将各种属性的拳 / 腿类似宝石一般镶入连击链，再按照连击链提示的按键顺序进行攻击，即可发动连击，造成伤害，回复生命值，减少 S-Pressen 的冷却时间。游戏采用自动锁定，并且玩家普通攻击只能攻击到一名敌人（无溅射与投掷碰撞效果）。玩家如果使用正确的连击连段的话，屏幕正下方会有对应连击提示。转换敌人或者使用了。连击链中不包含的键位攻击会重置连击链。连击链离的越远，所享受的加成效果越明显。另外，当敌人血量低于四分之一的时候，有时候会出现晕血状态。这时候玩家能够接近后使用 E 键将其直接击杀，并且获得他的记忆数据。

在自由探索之时， 鼠标控制视角的操作有点，WASD+ 空格能在攀爬是跳跃。攀爬系统与探索系统自行脑补《刺客信条 3》现代章节即可。而且，死亡也和那个一样，屏幕一阵电流闪过，白光后又回到最初。

修改记忆

游戏最吸引人的地方莫过于［记忆修改］系统。不知道有多少玩家看过《蝴蝶效应》这部电影，游戏使用了类似的手法。在游戏的世界中，每个人脑后都有一个“记忆环”，人的记忆都被保存于其中，但是不是每个人都能触摸并加以修改的。主角刚好具备这种能力！游戏的 BOSS 战就是——逻辑推理。

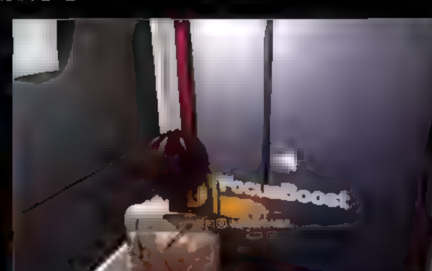
例如在进行第一个记忆修改的时候，要把对手的男朋友在她的记忆中杀死（现实是否被改变暂时无法确认），就要找到几个关键的记忆节点，游戏中称为 Logic Bomb。在这个游戏开始的时候，玩家会看到一段视频，就是那段记忆，像 VCR 一样，完整看完后暂停。这时候，玩家需要用左摇杆与 RB 配合，将这段时间重复播放调整，以达到自己想要的结果。可以修改的地方很多，比如手术台是否在医生身边（上面有镇静剂），“记忆传输”手术是否已经完成，还有病人的手是否固定好了。

玩家更改任何一个小的细节，都将导致这段视频后面的部分被改变！就第一个记忆，计算了一下一共有 64 种。想要达到目标完成记忆修改正确答案只有一种，可是其他的结果也存在，可见游戏公司的制作用心。

但是这毕竟不是一个“大家来找碴”3D 化的游戏，玩家需要细致的观察力才行。手握鼠标“逆时针”画圈就是倒带，“顺时针”则是快进。在 VCR 中，玩家必须通过自己一遍遍倒带，快进，在镜头闪过的一瞬间，察觉到画面中的马赛克，没错，有马赛克的就是所谓“记忆的盲点”，对这一部分进行修改，才可以不引起被修改者的任何怀疑。VCR 是会播放的，镜头就那么几秒钟，好好享受做死神小学生的快感吧。







其他可做的事

游戏中可搜集的元素包括城市资料，人物模型，还需要完成各种挑战解锁成就。

比起《生化危机启示录》那种只给一个点让玩家自己去寻找路的方式亲切一点，毕竟这游戏是完全不提供地图这项服务的。所以，在地图中，会有类似《刺客信条》的任务提示，但是小很多，并且游戏搜集隐藏元素也不会太难，因为，即使是隐藏元素，游戏也会有提示让玩家去搜索的。非沙盘线性冒险游戏，初期游戏自由度不是很高，但是游戏过程非常有趣。

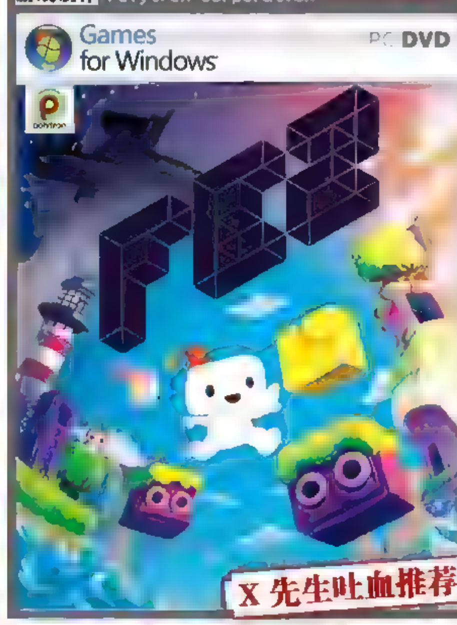
2013 百兆俱乐部 七月会员游戏推荐

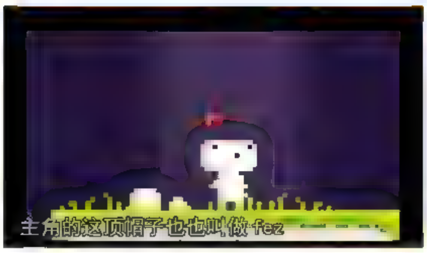
菲斯

容量：379 MB

独立游戏 复古画面 创意足

游戏发行	Trapdoor
英文名称	Fez
发行时间	2013 年 5 月 1 日
游戏制作	Polytron Corporation



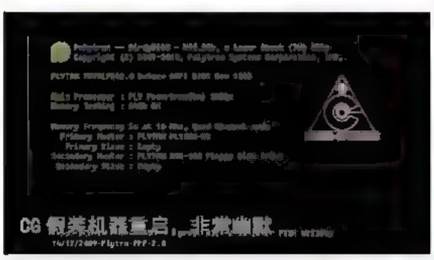

主角的这顶帽子也也叫做 fez

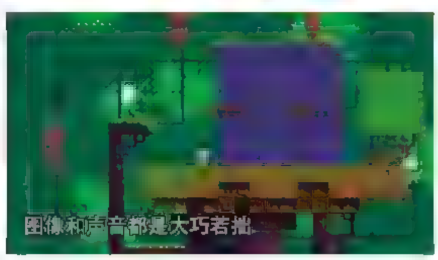


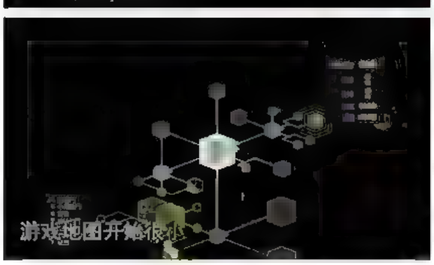

2D 的游戏画面，3D 的游戏世界

《菲斯》是一款大名鼎鼎的独立游戏。之前它在 Xbox 上大获成功，最近移植 PC，一样给玩家带来惊喜。有一部纪录片《独立游戏大电影》中也提到过它的事情。像《时空幻境》这样的独立游戏擅长以奇巧的创意取胜。菲斯也不例外。游戏的创意点在于采用全 2D 的游戏界面展示真 3D 的游戏世界。

在游戏的开始，玩家能看到一个画面复古清新的 2D 跳跳游戏，随后 NPC 会透露一个天大的秘密，这个游戏世界是 3D 的！（如果我是游戏的主角，发现自己生活的二维外还有第三维度，一定会感到脑袋都要爆炸了。以后千万别有外星人来告诉我宇宙是 11 维的。）实际上游戏也用一段独特的过场动画展示了这种翻天覆地的变化。正式开场后游戏画面会充满马赛克，变得像显卡烧坏的样子，然后再给出一个貌似电脑重启的视图。

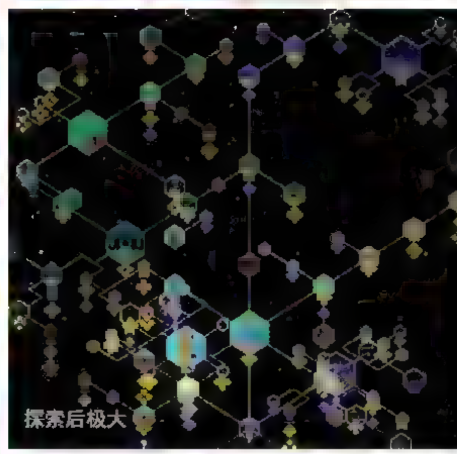

CG 假装机器重启，非常幽默


图像和声音都是大巧若拙


游戏地图开始很小

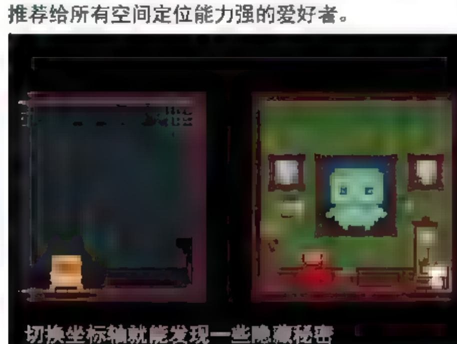
进入冒险收集的游戏阶段后，玩家需要在一个完全二维的平面里操作：上下攀爬跳跃，就和超级玛丽一样。但你随时可以切换场景的视角坐标。请想象游戏的视角就是一个 3D 世界的不同方向的横切面。玩家就是在一个立体结构的四个侧视图里面冒险。通过这种视角切换，一些原来无法到达的地方就能到达，一些本来隐藏的道具就可以获得。这个游戏无疑可以锻炼人的空间想像能力。挑战乍一看不可能事情，一旦换角度，就会有柳暗花明的感觉。这种豁然开朗类型的益智解谜游戏将会不断挑战你，逼迫你采用全新的思维方式。完成挑战后的成就感和喜悦感也是很高的。

当然游戏也并不是完美无缺。它唯一的目标就是收集方块，探索地图，并没有打怪打

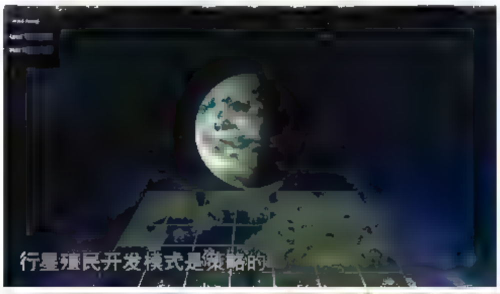

探索后极大

BOSS。虽然世界的嵌套有很多层，大地图的拓展也很丰富，但连续玩得时间久就稍显单调。而且第一次游戏时，因为经验不足，很多隐藏的要素和细节都是不可能完成的。通关后的二周目会有增加俯视视角，才可以发掘更多秘密。

虽有这些不足，它依然是一款解密游戏佳作。推荐给所有空间定位能力强的爱好者。

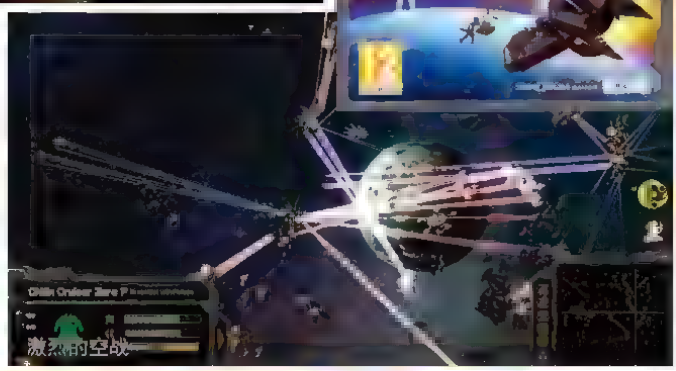

切换坐标轴就能发现一些隐藏秘密

在游戏中，你将可以创建属于你自己的种族。你可以在宇宙中探索新的星球并征服和殖民、遇到各种奇怪的外星生物并与他们交易或直接开战或是采取措施促进贸易并建立你的强大帝国。玩家还可以通过研发新科技、新舰船来扩充军队的实力。一旦遭遇到外星势力的挑衅，玩家们就可以带领他们的大军横扫敌人并征服宇宙。此外，本作有着强大的编辑器，允许玩家自行设计他们的舰队并改造舰队的模型，使其在战斗中能有更好的表现。玩家们只需要一个简单的编辑器就可以做到这点。玩家还可以在战斗时亲自控制这些舰队，甚至是扮演舰长这一角色在舰船中指挥你的船员进行战斗。


行星殖民开发模式是策略的


想象力丰富的角色阵营


这船配比 EVE 要 NB 多啦


激烈的空战

高端策略 上手需要三天
中文补丁已发布

英文名称

发行时间

制作发行 Zero Sum Games

Games for Windows DVD



这是一款由独立游戏工作室制作的上帝模式游戏。在游戏中，玩家将扮演上帝一般的存在，给予这个世界光和亮，操控整个大自然的力量，玩家可以在游戏中改变游戏的地形，控制天气的好坏，甚至创造新的已知或未知生物，或者把基因搞乱打造怪物也是可行的。但是有一样东西，确实玩家唯一无法掌握的，那就是在游戏世界中的人性。玩家可以通过其他手段来间接影响这个世界上人类的品质，善良或者邪恶。代表上帝与大自然的玩家必须做到与游戏世界的人类世界相平衡，不然人类就会变得过度贪婪从而毁灭地球，废话不多说一起来看看图片吧。


建造繁荣的城镇

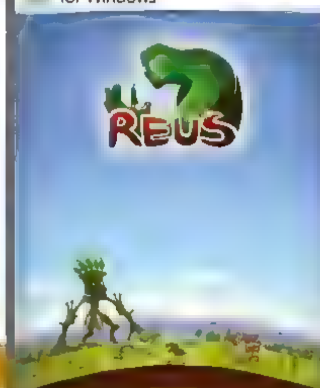
简化版《黑与白》可以很 BT
玩过后知道生命脆弱

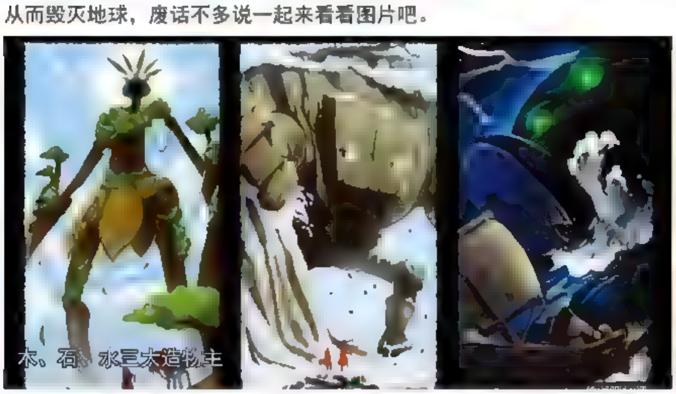
英文名称

发行时间

制作发行 Abbey Games

Games for Windows DVD




木、石、水三大造物主


游戏可解锁大量成就

[illegible]飞车：[illegible]


飞起来了

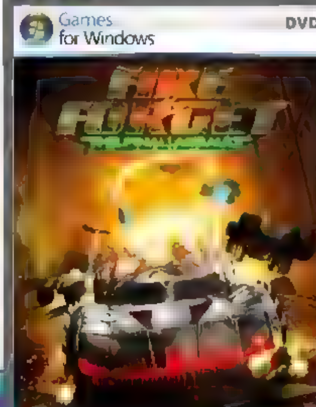
这是一款移植自移动平台的游戏，它在安卓的手机端很火，跨平台在 PC 端发布后，画面有了很大的改观。游戏中玩家驾驶飞车在公路上奔跑，不仅要躲避公路上的障碍物，顺带还要分心去射击在公路上的敌人，而且飞车之所以叫飞车可是能在空中飞好长一段时间的。经过一定时间会遇到关卡的 BOSS，打败 BOSS 即可通关。游戏中右上角的飞车伤害达到 100% 时，任务失败。游戏关卡不多只有十个，不过有简单、中等、困难等三种难度来进行选择。你还可以根据你的喜好来装饰你的飞车并进行升级。

跨平台 3D 赛车能开炮放导弹

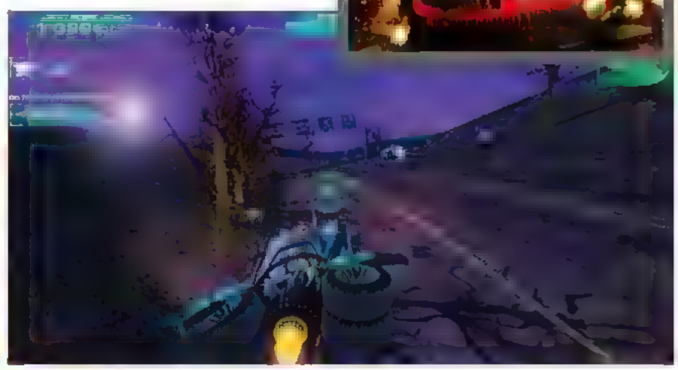
英文名称 [illegible] Assault

发行时间 2013 年 5 月 21 日

制作发行 Anuman Interactive

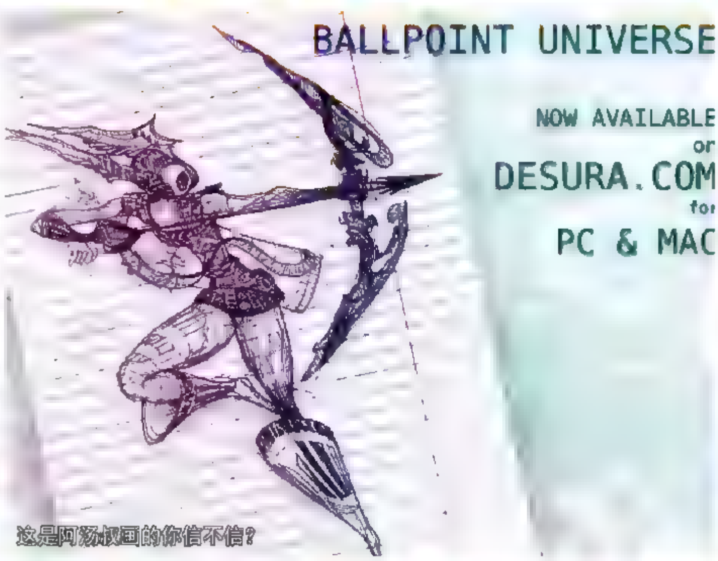



可以边开车边射激光



圆珠笔宇宙

下次你在一边听讲台上那个无聊的家伙白话，一边在你的作业本上乱涂乱抹的时候，思维最好开阔一些，因为有一名游戏开发者就是这么做的。他用圆珠笔做了一个游戏：游戏的每一个角落都是圆珠笔画出来的。这款名为《圆珠笔宇宙》的世界设定于一个永远不缺墨水的地方，游戏的风格为“经典横版太空射击”，也就是玩家熟知的“沙罗曼蛇街机射击游戏”。在预告中就能发现该作拥有者目前最让人错不开眼的独特风格。要知道当年阿汤叔在书本上也是这样做的……是不是又让你想起了“杜甫”？



这是阿汤叔画的你信不信？

容量：150 MB

月度最强创意 横版太空射击

英文名称 Ballpoint Universe

发行时间 2013 年 5 月 25 日

制作发行 ArachnidGames




圆珠笔画出来的横版空战





容量：150 MB

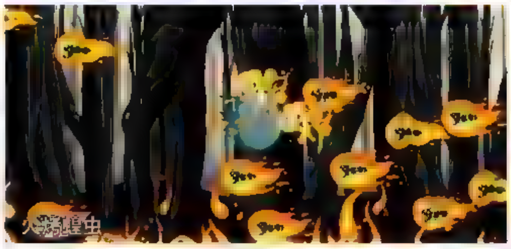
吐啊吐啊就习惯了 横版打飞机

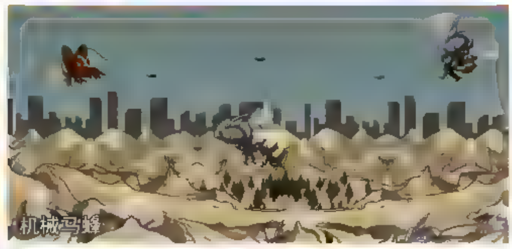
英文名称 RADical ROACH
发行时间 2013 年 5 月 28 日
制作发行 Decaying Logic

Games for Windows PC DVD



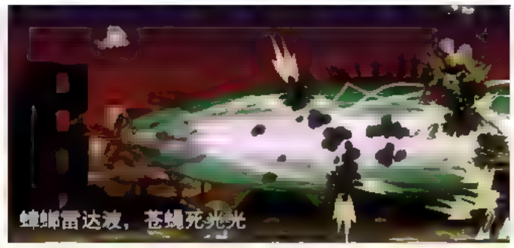
[illegible]


火焰蝗虫


机械马蜂

游戏的中文名是阿汤叔起的，有没有创意啊？蟑螂是我认为最恶心的昆虫，开发商用它来做游戏绝对恶趣味！游戏以快节奏的横版射击为题材，有点沙罗曼蟑螂的意思，玩家遇到的 NPC 敌人也不是什么好鸟，苍蝇啊、蚊子啊、臭虫啊，马蜂啊，整一个四害军团么……等等……我去吐一下哦！


血战蚊子


蟑螂雷达波，苍蝇死光光

容量：[illegible] MB

外国版《神笔马良》
3D 旋转式动作解谜

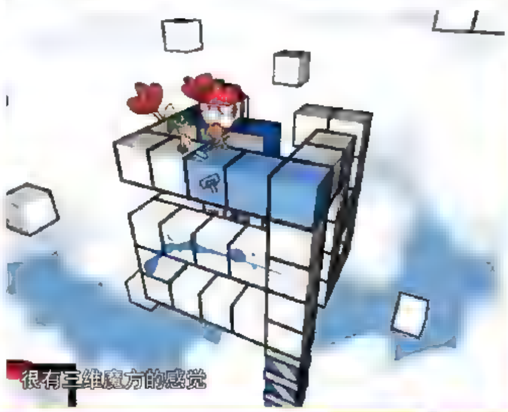
英文名称 [illegible]
发行时间 [illegible]
制作发行 [illegible]

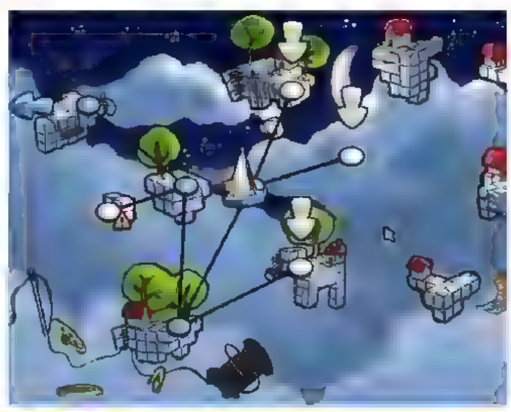
Games for Windows DVD



[illegible]

游戏主角有一把神奇的刷子，它能将他刷过的方块固定住。而游戏中玩家的最终目的是通过合理的涂刷，固定住方块，使方块最上方的房子不会掉下来。游戏的操作很简单，点击白色的方块能给其刷上浅蓝色，点击浅蓝色的方块则能将颜料回收，而深蓝色的方块则不能点击。由于每一个关卡的颜料都是有限的，所以请你慎重使用颜料。按住鼠标右键移动能改变有限的视角，让你能从更多的角度看游戏。


很有三维魔方的感觉



容量：230 MB

复古 DND 第一人称角色扮演

英文名称 Axe and Fate
发行时间 2013 年 4 月 26 日
制作发行 PhilatovMA

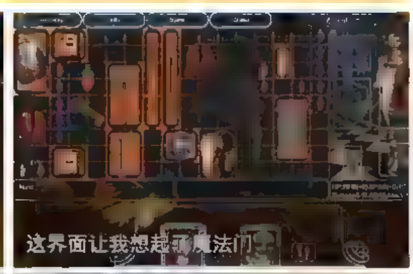
Games for Windows PC DVD

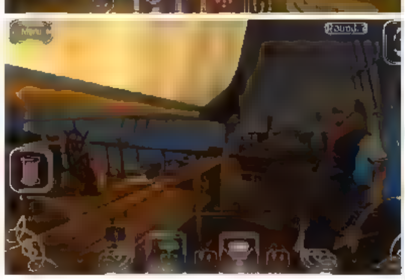


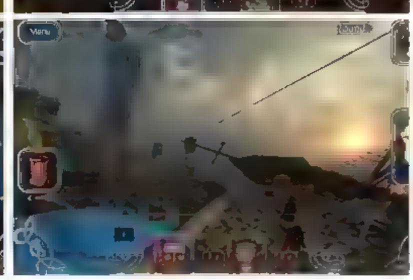
命运之斧

命运之斧是一款以魔法为主题的角色扮演游戏，在游戏中你要做的就是探索整个世界，找出这个世界中出现的问题，并以神的力量去消灭他们。游戏内的探索要素很多，你可以慢慢地去发掘。标准的欧美风格人设与系统，玩家将会从一艘船开始自己的冒险。游戏的探索内容还算比较多，地下城里的守护怪物，甚至是船上的老鼠，都会成为你练手的对象。


回合战斗模式


这界面让我想起了魔法门





又见续作！大话热门页游二、三代

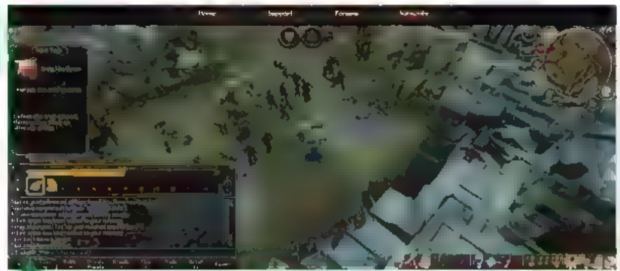
对于一些玩家，特别是学生党而言，7 月无疑是个适宜放松心情的时段，一些欧美大片也选择在 7 月登场，譬如《金刚狼 2》。不知道大家在看到《金光狼 2》这个名字的时候是不是在心中狂呼“续作，又见续作！”，网页游戏栏目当然不会花特别的篇幅去分析这部电影是成是败，事实上，看到本片预告的时候，某羊突然福至心灵地想到，页游栏目似乎还没有介绍过那些红极一时的游戏的续作，那还犹豫什么？一起来看呗！

江湖 3

开发 / 运营 Jagex Games Studio 游戏类型 角色扮演
官方网站 www.runescape.com

画面、玩法改善有限

相信一些朋友都听说过，“第一”和“最”是广告语中需要谨慎使用的字眼。然而由英国独立开发商 Jagex Games Studio 推出的《江湖（RuneScape）》却能以“世界上最大型的免费 MMORPG”自居，这可不是胡诌，而是有世界吉尼斯记录担保着的。不信，你可以翻翻游戏的发行数据——自 2001 年发行以来，《江湖》已经拥有了 2 亿个注册帐号。其中不乏中国公会玩家和打金团的助力，而我们的网页游戏栏目也曾在几年前介绍过这款游戏。


画面确实比前作大有改进，可现在是 2013 年！


早期《江湖》的画面连人脸都看不清

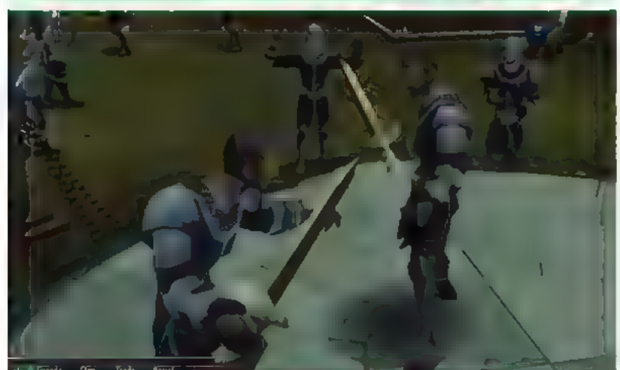


《江湖 3》多了很多角色自订选项


不少任务赋予了玩家选择权

谈到《江湖》的续作，目前最受关注的无疑就是 Jagex Games Studio 在今年 4 月开测的《江湖 3》了。本作和《江湖》一样基于 java 平台打造，画面较之《江湖》有了大幅度的提高，游戏增加了不少代入感十足的剧情动画，玩家还可以给角色进行外观，包括：发型、肤色、着装、胡须上的自定义。但不可否认的是，《江湖 3》的 3D 画面在时下看来真是有点渣，无论是人物、怪物还是场景建筑都有明显的棱棱角角。而在玩法方面，《江湖 3》和《江湖》相比似乎也没有太大的突破，操作依然有些别扭，视角依然有点奇怪（A、D 键为左右旋转视角，W、S 键为上下转动视角），这让人很难接受它是一款 2013 年出品的游戏。

或许 Jagex Games Studio 并没有把网页平台当作《江湖 3》归宿。这不，就在 5 月初，游戏已经宣布会推出移动版（包括 IOS 版）的《江湖 3》，而要是在移动平台上看本作的质量的话，那品质还真是不俗。所以我们这些 PC 玩家就该砸了电脑，端起平板么？好消息是，随着移动版《江湖 3》的推出，网页平台的《江湖 3》也将会迎来一次单独更新。


新作增加了很多剧情动画

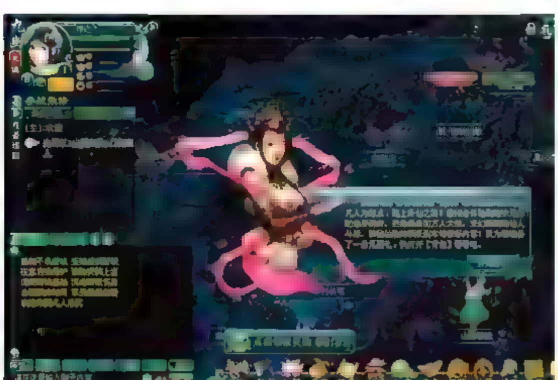
凡人修真 2

游戏开发 广州菲音 游戏类型 角色扮演
官方网站 frxz2.4399.com

早转型夺得开服榜一席

起点小说《凡人修仙传》可以说是某羊看过的最狗血的修真小说了，这部作品不仅让主角大开外挂，还动不动增开人物最高等级上限，其可恶程度和拿点没营养的更新内容来欺负玩家的不良游戏厂家可以一拼。但不可否认的是，以这部小说为题材的游戏还是在一定程度上获得了玩家们的认可，就譬如广州菲音开发的网页游戏《凡人修真》。

以今天的眼光来看，《凡人修真》和那些利用 RPG 制作大师捣鼓出来的小游戏可以划在一个档次里，呆板的游戏背景图、毫无操作感的自动战斗，以及拼数值、拼人品的胜败条件，真的让游戏很难调动玩家的热情。不过，当时的角色扮演类网页游戏差不多也全是这个模式，好歹《凡人修真》的自动战斗还有一个像样的战斗画面能看看，当然啦，玩家对游戏的认可度也表现平平。


角色像贴纸一样丢在大地图上的 1 代


1代的战斗全由系统控制还不能快进


2代终于有了大气的游戏场景


直接上去砍怪的即时战

相对于表现平平的《凡人修真》，广州菲音后来开发的《凡人修真2》一下子成了被多个平台运营的热门产品。作为一款2011年推出的游戏，《凡人修真2》直到今天都能在游戏开服榜上为修真类游戏占据一席之地，足见其功力之深。有意思的是，作为一款续作，《凡人修真2》虽然同样是一款2D游戏，却采用和前作完全不同的游戏模式打法，一下子把一款自动战斗游戏改成了即时战斗游戏，而且游戏场景、地图设计也有了翻天覆地的改变，这种续作和前作完全是两类游戏的情况在游戏界中实属罕见。或许也正是这种胆大妄为般的革新，才为游戏闯出了一片新天地。


游戏中打坐居然还有2个选项

封神无敌 2

游戏开发 上海游宝　游戏类型 战争策略
官方网站 fswd2.365ub.com

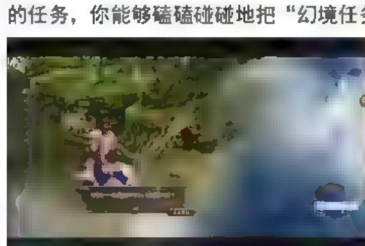
过去跟风现在仍在跟风

2009年可以说是网页游戏发展最迅速，同时也是游戏同质化最严重的一年。这一年的《热血三国》可以说是最火的一款战争策略游戏，而同一年新出的很多策略类页游却像是和《热血三国》从一个模子里刻出来似的，就譬如以《封神演义》为题材的《封神无敌》。这款游戏除了武将名称和建筑名称不同于《热血三国》以外，你几乎看不出游戏有什么特别之处。如果拿股票来形容它的话，那它无疑就是"赚一笔就跑"的短线作品。


《封神无敌》的内政画面

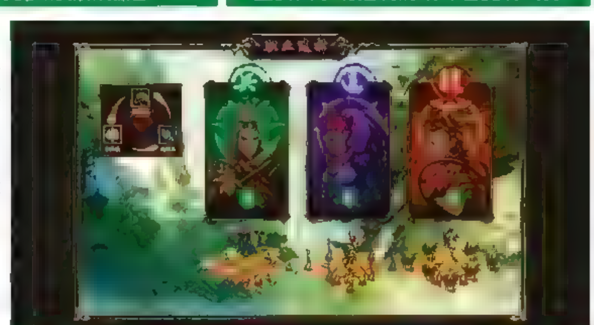

初作的战斗比野球拳高明不了多少

尽管《封神无敌》谈不上是什么好游戏，上海游宝依然在2012年的第二季度推出了它的续作《封神无敌2》。和前作相比，《封神无敌2》的美术设计有了很大的进步，战斗系统也加入了阵形要素，同时，游戏增加了类似"野球拳"的仙将招募玩法，并在剧情设计上有了比较丰满的表现。这一系列改变，无疑让初次接触本作的玩家感到了游戏团队的诚意。但问题是，这款战争策略游戏实际上彻底将"战争策略"抛诸脑后，这么说吧，它和《神仙道》这类游戏一样，几乎完全以武将收集、培养为核心，而游戏也围绕着武将设计了各类供玩家"投入"的系统，诸如：炼妖、培元、修炼、无需材料100%成功强化装备的元宝强化，以及VIP等系统。换句话来说，非R玩家要想在游戏里出人头地那简直是不可能完成的任务，你能够磕磕碰碰地把"幻境任务"做完就很不错了。


2代有了更多的剧情描述


主要由系统控制的战斗也更有气势

事实上，这款游戏如果能够早那么1、2年出现的话，应该会大获成功。但问题是，2012年已经有太多的类似页游分散了玩家的注意力，大家为什么还要买你的帐呢？


武将和兵种挂钩，兵种还能进化升级

仙域 2

游戏开发 丫丫头娱乐 游戏运营 哥们网
官方网站 xianyu2.game2.cn 游戏类型 角色扮演

诚意打造唯美三界

丫丫头娱乐开发的《仙域》在2009年刚公布的时候绝对是一款能让人眼前一亮的网页游戏，其一大原因，就是游戏采用了即时战斗打法以及还算不错的2.5D画面。同时，丰富的宠物、坐骑设定以及需要玩家仔细琢磨的角色配点和技能培养方向，让游戏的耐玩度不亚于当年的一些2.5D客户端网游，可以说，正是这种种原因，让《仙域》成为了2009年最受关注的网页游戏。

中国人有句俗话，叫先入为主。因为前作给玩家们留下了比较好的印象，所以众多玩家对《仙域2》的态度也比较亲善。谈到《仙域2》，这款同样由丫丫头娱乐开发的角色扮演类网页游戏，是在今年的5月份公布的。在画面上，这款游戏运用了更多的3D建模技术、物理渲染效果，以及天气引擎，这使得《仙域2》在画面上拥有不亚于《梦幻诛仙》的表现力，而为了烘托游戏的唯美风格，《仙域2》甚至邀请了国内音乐人陈晓磊为游戏定做了主题曲《花神泪》，这种对画面和音乐等细节的重视，无疑使本作和那些圈一笔钱就闪的低俗游戏有了明显的区别。

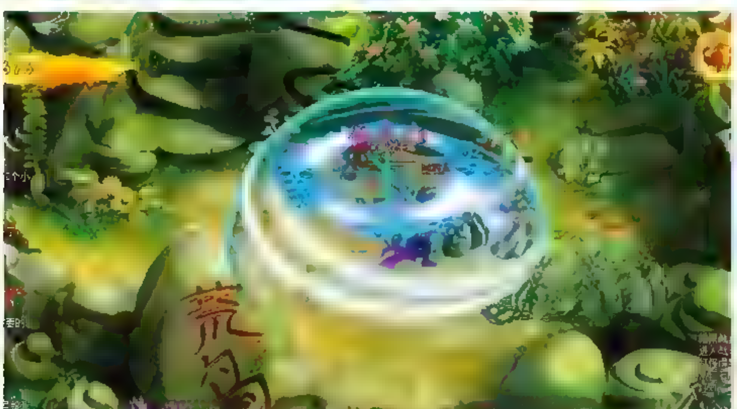

初代的游戏画面


2代的角色选择画面就充满3D效果

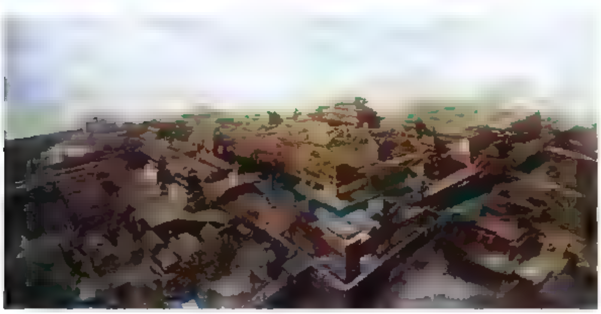

游戏场景更加美轮美奂

相对于前作，《仙域2》目前公布的游戏职业类型有所减少，仅有狂刀、战斧、天剑三大职业。值得一提的是，目前公布的三大职业全是近战职业，这也彻底颠覆了老套牙的“战、牧、法”设定。而在宠物和坐骑这个前作重点玩法上，游戏则带来了可玩性更高的合体进化方式。此外，游戏也增加了更多的特色任务以及休闲玩法，诸如“奇遇谜题”任务、钓鱼、登高、寻龙脉玩法。

就在最近，《仙域2》根据二测的玩家反馈再次对游戏进行了全面优化革新，并推出仙宠赛马、道行炼心、仙女守卫战等多项创新玩法。虽然目前仍不确定这款游戏能否取得当年《仙域》的成绩，但从目前的游戏表现来看，游戏营运团队至少比较有诚意。


战斗特效也非常出众


更多的飞行坐骑



热血三国 2

游戏开发 乐港游戏 游戏类型 战争策略
官方网站 sg2.ledu.com

由被模仿者转为模仿者

乐港游戏在2008年发布的《热血三国》，为战争策略类网页游戏开创了一个新时代。当时，这款游戏有很多新颖的设定，譬如贯穿游戏整个周期的发展任务，需要由全服玩家共同参与的历史事件，以及面向高玩的名将收集任务。此外，游戏在战斗打法上也摒弃了系统包办一切的简单设定，当一场战役打响的时候，玩家可以在一定时间内参战，并进行一些战术调正，虽然当时的游戏的战斗画面十

分抽象（简直就是点和线），但是玩家依然可以通过对各个部队施以前进、撤退等命令，来制定炮灰战术或用近战重甲部队持续推进并保护远程部队。


双方武将互殴的斗将局


2 代增加的剧情副本需依顺序击败敌人

作为一款拥有里程碑意义的作品，《热血三国》一度成为各种"短线"游戏抄袭的对象（譬如前面提到的《封神无敌》），甚至连这款游戏的低俗广告营销手段也有人学（以至于 P 羊开个小说、漫画网站就能看到一堆恶心扒拉的页游广告），但正如齐白石所说的"学我者生，似我者死。"一样，"山寨"越多反而越是衬托出《热血三国》的出色。然而到了 2010 年以后，战争策略游戏有了一些微妙的变化，具体而言就是武将培养玩法逐渐成为了游戏的重点，同时游戏也配合这一系统设置了各种副本打法和武将捉对厮杀战，就譬如 2010 年的《傲世天地》。


普通战斗能用推进、撤退命令制定战术

2012 年，乐港推出了《热血三国》的续作《热血三国 2》，这款游戏在画面上进行了"高清"化的制作，而且玩家军队在地图上行进可以被自己和他人直接在大地图场景中看到。但是游戏在玩法设计上，却不像《热血三国》那样走在了时代前沿，而是模仿起了《傲世天地》这类游戏，也开始围绕着武将制作了一系列剧情副本以及供玩家搜罗装备的"英雄塔"。好在《热血三国》的良好名声依然保证了《热血三国 2》拥有足够的人望。遗憾的是，《热血三国》的一大设计缺陷——先进游戏先发展，才能霸占优质的野外资源田的问题（令人拙计的是，游戏的一些任务偏偏需要玩家去抢占高级资源田）并没有在续作中有任何改观，这也注定了《热血三国 2》的每个服务器只能成为少数公会，甚至少数玩家的乐园。

斗破苍穹 2

开发运营 成都页游科技　游戏类型 角色扮演
官方网站 dpcq.yegame.com

有些游戏天生就是 2 代

如果你玩的游戏比较多的话，你就会知道很多游戏连前作都没有，却突然冒出 2 代、3 代……n 代，比如红白机上坑爹的山寨游戏《魂斗罗 X》，又譬如随着电影《画皮 2》而推出的同名网页游戏，不过我们下面要介绍的是《斗破苍穹 2》。


带着各式宠物打怪

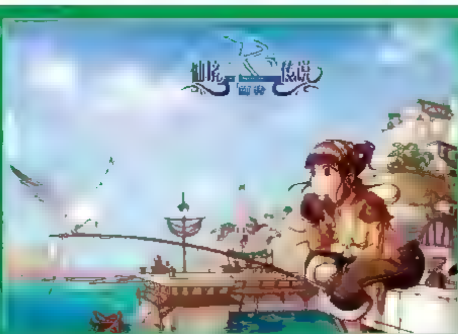

作为页游其实本作画面还算不错

提到《斗破苍穹》，相信一些玩家会惊奇地喊道："咦！搜狐畅游不是有个网络游戏叫《斗破苍穹 ol》吗？"。其实，网页游戏里也曾经出现过一款同名游戏。事实上，在一些页游门户网站中，你还能找到这款游戏的一些蛛丝马迹，但是点击了游戏专区的官网入口后，无一例外地全部指向了页游科技公司出品的《斗破苍穹 2》。所以，这里 P 羊只能充满偏见地感叹，某些游戏生来就是 2 代。


人数众多的运镖玩法

回到游戏本身，《斗破苍穹 2》是一款玩法以及画面和《凡人修真 2》有些相似的 2.5D 即时战斗游戏。该作为玩家提供了四种可选职业，分别使用刀、剑、杖、鼎四种武器，而原著小说中的一大设定"异火"则以可捕获、培养、合成的装备形式出现在了游戏玩家的身边。此外，这款游戏也拥有伙伴、运镖、怪物攻城等一系列活动玩法。总的来说，游戏更像是为小说迷们所作，如果你不怎么喜欢起点小说《斗破苍穹》的话，或许很难看到游戏的亮点所在。


超巨大的 NPC



RO 前传

重现辉煌或再度沉沦？

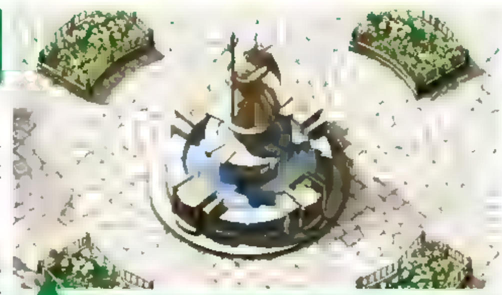
游戏类型	角色扮演
运营公司	骏梦
开发公司	骏梦
官方网站	ro.haohaowan.com
目前状况	封测
关键词	RO 正统新作、2.5D 画面、即时战斗、各种经典头饰和坐骑

编 小P羊
美：grass

《仙境传说》（RO）称得上是一部能唤起很多老玩家青春回忆的作品，然而这款为众多玩家铭记的游戏，却没有将曾经的辉煌延续至续作中，[illegible]的表现是说不上让人满意的，或许正是因为[illegible]一些因素，导致各种山寨版 RO 出现在了市场上，而这些粗制滥造的作品更是破坏了玩家们的青春[illegible]。意识到自己对国内市场的认识不足，韩国 Gravity 这次带来的 RO 续作采取了和骏梦游戏协同开发的手段，而游戏平台也选择了风险相对较少的页游平台。而这款游戏便是在6月10日启动封测的《RO 前传》。那么，《RO 前传》将会重现 RO 的辉煌还是再度沉沦呢？这里还是让我们来看看本作的特色吧！

再现昔日旧城

作为 RO 系列的正统新作，《RO 前传》将带领玩家沿着时光的轨迹回到 RO 历史上被尘封的岁月。玩家将在游戏中见识到主城普隆德拉、商城艾尔贝塔曾经的模样。


人类主城的中央喷池

普隆德拉 作为 RO 系列的人类主城，普隆德拉是人类对抗魔物的大本营，也是抵御魔族入侵的最后屏障。这座城市因为人口的大量迁入曾进行了数次扩建，不过城市中的一些地标建筑依然被保留了下来，其中，普隆德拉城中心的巨大喷水池和雕像便是在《RO 前传》中就已经存在的，水池上方的雕像后来还因为信仰的原因而被更换。

艾尔贝塔 作为商人主城，艾尔贝塔在《RO 前传》中还只是一座依山势而建的小城。但是游戏中的艾尔贝塔已经有了许多海滨城市特有的店铺和建筑，诸如：码头酒吧、高地风车等，来为过往的商旅提供生活和住宿之便，而这一切也让这座城市看起来充满了无限可能。


海港城市艾尔贝塔

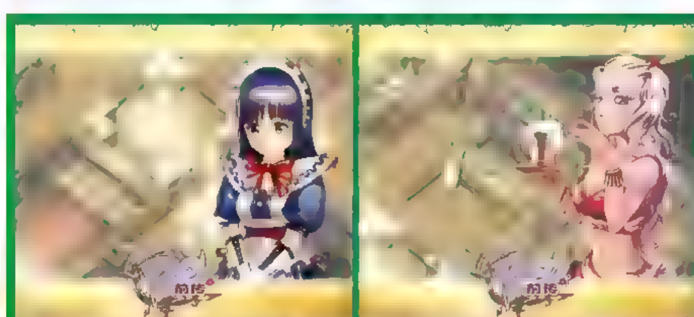
六大职业王者归来

除了通过刻画 RO 系列中的著名城市来唤起老玩家们的美好回忆，《RO 前传》也保留了 RO 系列的许多经典元素，包括：别具一格的职业、转职体系；风格鲜明的怪物设定；以及头饰、装备等等，它们均按照老玩家们记忆中样子进行了高度还原，并以更加精美的品质重现。品种繁多的头饰和乖巧可爱的坐骑，不仅能满足玩家们的喜好，更能让每个玩家都能搭配出独一无二的个性装扮！

提到 RO 系列最经典元素，相信很多老玩家们首先想到的就是“转职”。这么说吧，转职系统一度使 RO 的成为最具特色的网游，也正是因为 RO 的存在，才让“转职”这个概念得以在各类游戏中普及。如今《RO 前传》也带来了 RO 经典的转职体系。从《RO 前传》的封测资料中，可以看到游戏已经开放了六大一转职业及其二转职业，而无论玩家想走剑士到骑士、十字军的正义之路，还是走盗贼到刺客、流氓的黑暗之路，或是走魔法师到巫师、贤者的魔法之路都能够问鼎强者宝座。据悉，游戏还将在之后的进程中逐步开发更多一转职业以及二转进阶和三转职业。这里，也简单介绍下本作的初始六大职业。



骑着神兽带着翅膀！



你见过 RO 着[illegible]么！



盗贼

精通隐藏、偷盗及暗杀本领，能凭借过人的身手，快速绕道敌后摧毁其防线，是刺客系玩家的最爱。



法师

精通奥术，能在战斗中吟唱咒语发动杀伤力巨大的魔法打击敌人，是喜欢远程大范围攻击敌人的玩家最爱。



服事

行走在黑暗与阴影边缘的专家，令人无法预测的走位使其无论在战场上出现还是消失都让敌人抓狂。



弓箭手

使用弓弩进行远程战斗，适合善于走位，并酷爱远程输出的玩家。



剑士

精通剑、斧、矛类近战武器，适合喜欢在团队作战中冲锋陷阵的玩家。



商人

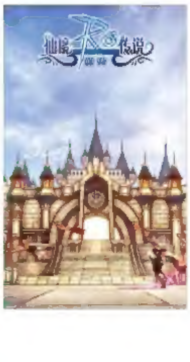
能够以便宜的价格买到最好的装备，堪称团队中的小金库。

为了避免新手玩家遭遇 RO 老玩家们曾遇到的尴尬事件（像是创建人物后不知道要加点，找不到高级地图入口，不会组队等问题），《RO 前传》加入了许多人性化的修改，并在新手指引和便捷功能上大大加强。同时，《RO 前传》在游戏剧情的设计上也不仅仅依托 RO 庞大的世界观，而是结合了时下玩家对游戏玩法的偏好。这也使得该作给玩家们带来了不少惊喜和感动。

战斗采用即时制

最后要介绍的是《RO 前传》的战斗玩法。在战斗方面，《RO 前传》还原了 RO 系列经典的即时制战斗模式。在这类战斗模式下，无论是 PVE 冒险，还是 GVG 团战都充满了刺激的元素，特别是在难度比较高的战斗中，往往需要玩家绷紧神经，努力寻找对手的弱点，而 RO 老玩家们如数家珍的各类怪物，像是面具哥布林、瘸腿海盗王、摇滚蝗虫等知名怪物都会在《RO 前传》中与玩家们再次见面。

至此，相信大家已经对这款 RO 新作已经有了足够的印象，P 羊私下里觉得网页平台对RO来说，未尝不是一个好出路。当然一款游戏能否最终得到玩家们的认可，还要看厂商的后续服务和运营水平。不管怎么说，相信喜欢 RO 系列的玩家们都会热切期待本作的表现。





官方公布的战斗画面



百万人的三国志特别版

历代单机游戏元素在此集结

游戏类型	战争策略
官方网站	100wsanguo.com
关键词	光荣出品、战斗像看皮影戏、策略色彩浓厚
运营公司	天戏网络
开发公司	光荣特库摩
目前状况	封测

■编：小P羊
■美：grass

相信不少玩家都是玩着光荣公司的《三国志》长大的，而在网页游戏领域，模仿《三国志》的山寨作品也是层出不穷，而这次要介绍的《百万人的三国志特别版》（简称：《百万人的三国志》）可不是什么山寨游戏，因为它就是光荣公司根据《三国志》历代游戏改编的，为此游戏也荟萃了《三国志》的历代素材。值得一提的是，这款游戏最初定位为手游，所以在玩法上似乎略显单调，但是老牌公司制作的游戏可不简单，游戏中深邃的战斗策略恐怕只有硬核玩家才能轻松驾驭。

武将玩法是本作核心

在游戏玩法上，《百万人的三国志》和《三国志》系列的最新作有一个共通之处，那就是格外注重武将的收集与培养。光荣高层人员在谈到该作的特色时，也指出，游戏的魅力在于集合各式各样的武将，然后在任务、合战以及丰富的活动中调兵遣将。



可以选择四种登用方式找武将

寻找武将

这款游戏的武将收集方式不算难，玩家可以通过执行任务或借助“登用”系统来寻找武将，而且可以不分阵营地任意收纳武将。这里要特别说明的是，玩家主要是通过“登用”系统中的“本日探索”或“领地探索”来寻找武将的，而如果你持有特定道具的话，还能进行全国范围的武将探索，由此大大增加寻找到高级将领的机会。

培养武将

在武将的培养玩法上，《百万人的三国志》摒弃了装备、道具、升星等繁琐系统，取而代之的是和某些卡牌游戏相似的武将强化方式。具体来说，就是你可以用手上的多余武将卡来强化自己的主力武将。要注意的是，作为强化素材的武将卡对特定武将有更佳的强化作用，一旦搭配成功会给你的主力武将带来几何倍的效果。为此，在进行武将强化操作之前，最好点击武将卡牌来查看每个武将的强化相性。



强化武将也需要一定金钱

战斗注重战前策略

提到战斗系统，《百万人的三国志》拥有系统控制的自动战斗以及回合制战斗这两种模式，从参与游戏封测的玩家反馈来看，这两种战斗模式并不是供玩家自由切换的，举个例子，当你在执行一些单挑任务的时候，需要手动操作回合制战斗，而当你参与合战时，游戏的战斗形式则变成了系统包办的自动模式。话又说回来，就算是玩家手控的战斗也没有什么操作感可言，从中不难看出这款游戏残存的手游印记。

对于一心获得战斗胜利的玩家而言，《百万人的三国志》主要看的还是玩家的战前策略和部署，包括：接战前安排怎样的武将出战，如何分配武将的攻击力、速度、防御力以及体力属性。顺便一提，玩家在任务中会遇到一类宿敌战，这时系统会指定参战武将，而你只能合理分配武将属性，通过武力值来压制对手。



武将间的捉对厮杀



回合制战斗界面



游戏中的部队分为攻击部队和防御部队两类，玩家可以通过"编制"系统将已经获得的武将编制入不同的部队。另外，攻击部队和防御部队又由猛将、智将、将军三队构成，而这3队是系统根据武将特点自动分配的。



游戏中还有各种策略书可买

合战即是玩家对抗

在战斗方面还要特别说明的是游戏的合战设定。所谓合战，其实指的就是玩家之间的战斗。通过合战，玩家可以逐步统一各个地区，合战胜利后将会同其他君主进行战斗，并最终取得城市的统治权。要注意的是，合战最多只可以上阵十名武将，这些武将会被划分为猛将、智将与将军三队，而合战的胜利条件就是任两队将领取得战斗胜利。



合战时一定要分配好偏重的部队

由于合战要求出战的所有武将价值不能高于某个上限，这就避免了玩家出动麾下的所有名将碾压敌人。值得一提的是，游戏目前有个不科学的设定，那就是开启一些新地区任务需要玩家获得几场合战胜利，由于合战的守城方优势较大，再加上一场合战结束后得有数个小时的恢复期，很可能让普通的休闲玩家被卡在某个地图场景无法前进。

关于合战还要注意几个小技巧。首先，合作战中你所重视的武将类型的攻击力会变为1.5倍。其次，防御方要根据城市类型来决定偏重的武将类型，例如：军事城市要注重猛将防御部队；文化城市要注重智将防御部队；而大城市要注重将军防御部队，这样才能获得1.5倍的防御力。

任务略显单调

事实上，无论收集武将还是在合战中打败其他玩家都不是本作的终极目标，那么，《百万人的三国志》的终极成就是什么呢？是任务么？没错！就是通过任务来统一全国。就像之前提到过的，这款游戏的任务包括各类宿敌战以及BOSS战，同时，任务也是玩家获得武将的一个重要途径。需要注意的是，每次执行任务都会在增加任务达成率的同时消耗玩家一定量的行动点，有意思的是，在宿敌战中获胜的话，你就相当于花一次行动点数获得了3倍的任务达成率！不过，任务玩法比较单调可以说是这款游戏的一个缺点，不知道游戏会不会在正式推出后针对这些问题加以修正。



在任务界面中可以直接出征





逆轉天下
三國の野望
HERO'S JOURNEY